Avid Xpress® DV

Effekte

make manage move | media™

Avid®

Copyright und Haftungsausschluss

Sämtliche technischen Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und begründen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc. Die im vorliegenden Dokument beschriebene Software wird auf der Grundlage eines Lizenzvertrages zur Verfügung gestellt. Eine Kopie dieses Lizenzvertrags finden Sie auf der Website von Avid unter www.avid.com. Die Bedingungen des Vertrags sind auch im Produkt selbst in demselben Verzeichnis wie die Software enthalten. Die Software darf nicht in Einzelteile zerlegt und nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Vertrags genutzt oder kopiert werden. Es ist gesetzlich verboten, die Software auf einen Datenträger zu kopieren, sofern dies nicht ausdrücklich im Lizenzvertrag gestattet ist. Avid-Produkte oder Teile dieser Produkte sind eventuell durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente geschützt: 4,746,994; 4,970,663; 5,045,940; 5,063,448; 5,077,604; 5,245,432; 5,267,351; 5,309,528; 5,325,200; 5,355,450; 5,396,594; 5,440,348; 5,452,378; 5,467,288; 5,513,375; 5,528,310; 5,557,423; 5,568,275; 5,577,190; 5,583,496; 5,584,006; 5,627,765; 5,634,020; 5,640,601; 5,644,364; 5,654,737; 5,701,404; 5,715,018; 5,719,570; 5,724,605; 5,726,717; 5,729,673; 5,731,819; 5,745,637; 5,752,029; 5,754,180; 5,754,851; 5,781,188; 5,799,150; 5,812,216; 5,828,678; 5,842,014; 5,852,435; 5,883,670; 5,889,532; 5,892,507; 5,905,841; 5,912,675; 5,929,836; 5,929,942; 5,930,445; 5,930,797; 5,946,445; 5,966,134; 5,977,982; 5,986,584; 5,987,501; 5,995,079; 5,995,115; 5,999,190; 5,999,406; 6,009,507; 6,011,562; 6,014,150; 6,016,152; 6,016,380; 6,018,337; 6,023,531; 6,023,703; 6,031,529; 6,035,367; 6,038,573; 6,052,508; 6,058,236; 6,061,758; 6,072,796; 6,084,569; 6,091,422; 6,091,778; 6,105,083; 6,118,444; 6,128,001; 6,128,681; 6,130,676; 6,134,379; 6,134,607; 6,137,919; 6,141,007; 6,141,691; 6,154,221; 6,157,929; 6,160,548; 6,161,115; 6,167,404; 6,174,206; 6,192,388; 6,198,477; 6,201,531; 6,208,357; 6,211,869; 6,212,197; 6,215,485; 6,223,211; 6,226,005; 6,226,038; 6,229,576; 6,239,815; 6,249,280; 6,269,195; 6,271,829; 6,301,105; 6,310,621; 6,314,403; 6,317,142; 6,317,153; 6,317,158; 6,317,515; 6,327,253; 6,330,369; 6,336,093; 6,337,880; 6,339,531; 6,351,557; 6,353,437; 6,353,862; 6,357,047; 6,374,336; D352,278; D372,478; D373,778; D392,267; D392,268; D392,269; D395,291; D396,853; D398,912. Additional U.S. and foreign patents pending. Kein Teil des vorliegenden Dokuments darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Avid Technology, Inc., auf irgendeine Art und Weise und für irgendeinen Zweck vervielfältigt oder verbreitet werden, weder auf elektronischem noch auf mechanischem Wege, Fotokopie und handschriftliche Kopie eingeschlossen.

Copyright © 2002 Avid Technology, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Der nachstehende Haftungsausschluss ist ein Erfordernis von Apple Computer, Inc.:

APPLE COMPUTER, INC., ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH stillschweigend, BEZÜGLICH DIESES PRODUKTS, SEINER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. IN MANCHEN LÄNDERN IST DER AUSSCHLUSS stillschweigendER GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG. DIE OBEN GENANNTEN AUSSCHLÜSSE GELTEN DAHER NICHT ZWANGSLÄUFIG FÜR SIE. DIESE GARANTIE RÄUMT IHNEN BESTIMMTE RECHTE EIN. ES KÖNNEN IHNEN, JE NACH AKTUELLER RECHTSLAGE, AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc., für die Benutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:

Copyright © 1988-1997 Sam Leffler
Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Die Erlaubnis, diese Software [d.h. die TIFF-Bibliothek] und die zugehörige Dokumentation zu jeglichen Zwecken zu benutzen, vervielfältigen, modifizieren, vertreiben und zu verkaufen, wird hiermit kostenfrei unter den folgenden Voraussetzungen gewährt: (i) Die vorstehenden Urheberrechtsinformationen und die vorliegende Genehmigung müssen in allen Kopien der Software und der dazugehörigen Dokumentation erscheinen, und (ii) die Namen „Sam Leffler“ und „Silicon Graphics“ dürfen nicht ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics zu Werbezwecken in Verbindung mit der Software verwendet werden.

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESICHTIGT“ UND UNTER AUSSCHLUSS JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH, IMPLIZIERT NOCH IN SONSTIGER FORM, EINSCHLIESSLICH, UND OHNE EINSCHRÄNKUNG, JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH IHRER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GELIEFERT.

IN KEINEM FALLE ÜBERNEHMEN SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS IRGENDWELCHE HAFTUNG FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART ODER FÜR IRGENDWELCHE SCHÄDEN AUFGRUND VON BETRIEBSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSDATEN ODER FINANZIELLEM VERLUST, UNABHÄNGIG DAVON, OB SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, UND AUFGRUND IRGENDEINER HAFTUNGSTHEORIE, DIE SICH AUS DEM EINSATZ ODER IN VERBINDUNG MIT DEM EINSATZ ODER DER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ERGIBT.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software [d.h., die JPEG-Module] basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Paradigm Matrix gefordert:

Teile dieser Software werden von Paradigm Matrix lizenziert.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Ray Sauers Associates, Inc., gefordert:

„Install-It“ ist von Ray Sauers Associates, Inc., lizenziert. Endbenutzer sind nicht berechtigt, „Install-It“ zur Herleitung eines äquivalenten Source Codes zu disassemblieren oder zu dekompilieren. Keinesfalls kann Ray Sauers Associates, Inc., für Schäden haftbar gemacht werden, die auf eine Nichterfüllung von Verpflichtungen durch den Wiederverkäufer zurückzuführen sind oder bei der Benutzung der Produkte des Wiederverkäufers oder der Software entstehen. Dasselbe gilt auch für irgendwelche anderen Schäden (einschließlich, aber nicht beschränkt auf zufällige, direkte, indirekte, besondere Schäden oder Folgeschäden sowie Schäden aus entgangenem Gewinn) sowie für Schäden, die aus der wie auch immer (einschließlich urheberrechtlichen oder patentrechtlichen Gründen oder aufgrund von Datenverlust) bedingten Unmöglichkeit oder Unfähigkeit entstehen, die Produkte des Wiederverkäufers oder die Software zu benutzen, selbst dann, wenn Ray Sauers Associates auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder von der Möglichkeit solcher Schäden wusste bzw. hätte wissen müssen.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Videomedia, Inc., gefordert:

„Videomedia, Inc., übernimmt keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantien bezüglich dieses Produkts, einschließlich der Garantien für die Eignung zum Verkauf oder für einen bestimmten Zweck“.

„Diese Software enthält V-LAN ver. 3.0-Befehlsprotokolle, die mit V-LAN ver. 3.0-Produkten, entwickelt von Videomedia, Inc., sowie V-LAN ver. 3.0-kompatiblen, von Drittanbietern unter der Lizenz von Videomedia, Inc., entwickelten Produkten kommunizieren. Die Verwendung dieser Software ermöglicht eine „bildgenaue“ Steuerung beim Schneiden mit geeigneten Bandmaschinen, Videorecordern u.ä.“

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Altura Software, Inc., für die Verwendung ihrer Mac2Win-Software mit Sample-Quellcode gefordert:

©1993-1998 Altura Software, Inc.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von der Ultimatte Corporation gefordert:

Bestimmte Echtzeitfunktionen für Compositing werden unter einer Lizenz für diese spezifische Technologie von Ultimatte Corporation bereitgestellt und sind urheberrechtlich geschützt.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von 3Prong.com, Inc., gefordert:

Bestimmte Waveform- und Vektor-Monitoring-Funktionen werden unter einer Lizenz von 3Prong.com bereitgestellt.

Betr. Benutzer in Regierungsdienststellen. Beschränkte Rechte

BESCHRÄNKTE RECHTE DER U.S.-REGIERUNG. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computer-Software“ bzw. „Dokumentation zu kommerzieller Computer-Software“. Wird solche Software oder Dokumentation von einer Abteilung oder Behörde der Regierung der USA oder in ihrem Namen erworben, unterliegen alle Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bestimmungen der Lizenzvereinbarung gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a).

Marken

888 I/O, AirPlay, AirSPACE, AirSPACE HD, AniMatte, AudioSuite, AudioVision, AutoSync, Avid, AVIDdrive, AVIDdrive Towers, AvidNet, AVIDstripe, Avid Unity, Avid Xpress, AVX, CamCutter, DAE, D-Fi, D-fx, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Intelligent Noise Reduction, DINR, D-Verb, Equinox, ExpertRender, FieldPak, Film Composer, FilmScribe, HIIP, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM,

IllusionFX, Image Independence, Intraframe, iS9, iS18, iS23, iS36, Lo-Fi, Magic Mask, make manage move | media, Marquee, Matador, Maxim, MCXpress, Media Composer, MediaDock, MediaDock Shuttle, Media Fusion, Media Illusion, MediaLog, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaShare, Meridien, MetaSync, NaturalMatch, NetReview, NewsCutter, OMF, OMF Interchange, OMM, Open Media Framework, Open Media Management, ProEncode, Pro Tools, QuietDrive, Recti-Fi, rS9, rS18, Sci-Fi, Softimage, Sound Designer II, SPACE, SPACEShift, Symphony, Trilligent, UnityRAID, Vari-Fi, Video Slave Driver, and VideoSPACE sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Avid Technology, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern.

iNEWS und Media Browse sind Marken von iNews, LLC.

Apple, Macintosh und TrueType sind Marken von Apple Computer, Inc., in den USA und anderen Ländern. Adobe, Acrobat Reader und Photoshop sind eingetragene Marken bzw. Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern. Boris FX ist eine Marke von Artel Software, Inc. Kodak ist eine Marke von Eastman Kodak Company. QuickTime und das QuickTime-Logo sind unter Lizenz von Apple Computer, Inc., verwendete Marken. Das QuickTime-Logo ist eine eingetragene Marke in den USA und anderen Ländern. Ultimatte ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ultimatte Corporation. Windows ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken im vorliegenden Dokument sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Filmmaterial

Arri: mit freundlicher Genehmigung von Arri™/Fauer - John Fauer, Inc.
Bell South „Anticipation“: mit freundlicher Genehmigung von Two Headed Monster (Tucker/Wayne Atlanta/GMS).
Canyonlands: mit freundlicher Genehmigung des National Park Service/Department of the Interior.
Eco Challenge British Columbia: mit freundlicher Genehmigung von Eco Challenge Lifestyles, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Eco Challenge Morocco: mit freundlicher Genehmigung von Discovery Communications, Inc.
It's Shuttletime: mit freundlicher Genehmigung von BCP & Canadian Airlines.
Nestlé Coffee Crisp: mit freundlicher Genehmigung von MacLaren McCann Canada.
Saturn „Calvin Egg“: mit freundlicher Genehmigung von Cossette Communications.
“Tigers: Tigers: Tracking a Legend“: mit freundlicher Genehmigung von www.wildlifeworlds.com.
Windhorse: mit freundlicher Genehmigung von Paul Wagner Productions.

Avid Xpress DV Effekte • Teil Nr. 0130-05341-04 • Juni 2002

Inhaltsverzeichnis

Informationen zu diesem Handbuch 21
An wen richtet sich das Handbuch? 21
Zu diesem Handbuch 22
Symbole und Konventionen 23
Wenn Sie Hilfe brauchen 25
Weitere Informationsquellen 26
Anregungen zur Dokumentation 27
Bestellen der Dokumentation 27
Avid-Schulungsprogramm 27

Kapitel 1 **Vorbereitung zum Arbeiten mit Effekten** 29
Effektarten 30
Tools zur Effekterzeugung 31
Wiedergabemöglichkeiten von Effekten 32
Die Effekt-Palette 33
Die Effekt-Palette 33
Anzeigen der Effekt-Palette 35
Verändern der Größe der Effekt-Palette 36
Anzeigen von Effektvorlagen 37
Verwenden von Plug-In-Effekten von Drittanbietern 38
AVX-Plug-Ins 38
IllusionFX Pack -Plug-Ins 40
Installieren von AVX-Plug-Ins 40
Suchen des Ordners AVX_Plug-Ins (nur Windows) 42
Aktualisieren von AVX-Plug-Ins und Effekten 43

Zuweisen mehrerer Spuren in Plug-In-Effekten 44
Steuerelemente in AVX-Plug-Ins 45
Aufrufen einer AVX-Plug-In-Benutzeroberfläche 45
Spezielle AVX-Steuerelemente im Effekt-Editor 45
Fehlerbehebung bei AVX-Plug-Ins 46
Plug-In erscheint nicht in der Effektpalette 46
Plug-In wird nicht geladen 47
Avid Xpress DV kann das Plug-In nicht rendern 47
Leere Effektsymbole in der Timeline 47
Fehlende Effektkategorien in der Effektpalette 48

Kapitel 2 **Grundlagen der Effektbearbeitung** 49

Zerlegen von Effekten 50
Anwenden von Effekten auf eine Sequenz 52
Anwenden eines Effekts auf einen einzelnen Übergang oder ein Segment 52
Ziehen eines Effekts aus der Effekt-Palette 52
Doppelklicken auf ein Effektsymbol in der Effekt-Palette 54
Anwenden eines Effekts auf mehrere Übergänge 55
Anwenden eines Effekts auf mehrere Segmente 57
Löschen von Effekten in einer Sequenz 59
Löschen eines einzelnen Effekts 59
Löschen mehrerer Übergangseffekte 61
Löschen mehrerer Segmenteffekte 61
Schaltfläche Fade Effect 61
Arbeiten mit Übergangseffekten 62
Anwenden eines Überblendungseffekts 63
Erzeugen von Überblendungseffekten mit der Effekt-Palette 63
Erzeugen einer Überblendung im Trimmmodus 64
Hinzufügen von Überblendungen mit Hilfe der Schaltflächen Head Fade und Tail Fade 65

Schaltfläche Quick Transition 67
Erzeugen eines Effekts über die Schaltfläche Quick Transition 67
Anwenden von Effekten auf mehrere Übergänge über die Schaltfläche Quick Transition 71
Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition 75
Anpassen des Effekts an die Materiallänge 78
Trimmen von Übergangseffekten 79

Kapitel 3 **Anpassen von Effekten** 81

Öffnen des Effekt-Editors 82
Anpassen der Effektanzeige 83
Der Effektvorschaumonitor 83
Schaltflächen im Effektvorschaumonitor 84
Tracking-Informationen 86
Anzeigen des sicheren Titel- und Aktionsbereichs 87
Verschieben eines vergrößerten Bilds im Effektvorschaumonitor 89
Ändern der Position in einem Effekt 90
Ersetzen eines Effekts im Effektmodus 90
Effekt-Editor 91
Steuerelemente im Effekt-Editor 92
Anzeigen der Parameter eines Effekts im Effekt-Editor 95
Effektparameter 96
Parameterregler 98
Schaltflächen zum Aktivieren von Parametern 99
Schnellmenü-Parameter 99
Aufrufen von Parametern über die Schaltfläche Other Options 100
Anpassen von Farbparametern 100
Pipette 101
Windows-Farbdialogfeld 101
Der Macintosh- Color Picker 102

Keyframes 104
Standard-Keyframes 105
Hinzufügen eines Standard-Keyframe 105
Auswählen eines Standard-Keyframe 106
Verschieben eines Standard-Keyframe 107
Ändern der Parameter von Standard-Keyframes 107
Kopieren und Einfügen der Parameter von Standard-Keyframes 108
Löschen eines Standard-Keyframes 108
Arbeiten mit erweiterten Keyframes 109
Aktivieren von Effekten für erweiterte Keyframes 110
Öffnen von Keyframe-Spuren 111
Steuerelemente für erweiterte Keyframes im Effekt-Editor 112
Kontextmenüs für erweiterte Keyframes 114
Hinzufügen und Löschen von Keyframes in Keyframe-Diagrammen 116
Die Menüs Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode 118
Verschieben von Keyframes in Keyframe-Diagrammen 126
Kopieren und Einfügen von Parametern erweiterter Keyframes 128
Auswählen und Deaktivieren erweiterter Keyframes 129
Flexible und statische Keyframes 131
Ändern von Parameterwerten an Keyframes 134
Optionen zur Steuerung von Änderungen der Parameterwerte bei Keyframes 135
Einstellen von Parameterwerten mit Hilfe der Bézier-Interpolation 138
Ändern der Einstellungsmethode für die Interpolationsoption Bézier 140
Align Keyframes und Slip Keyframes 141
Ausrichten von Keyframes 142
Verschieben von Keyframes 144
Extrapolate und Hold 146

Einstellen der Ansicht von Keyframe-Diagrammen 149
Zoomen und Scrollen von Keyframe-Diagrammen 150
Ändern der Größe von Keyframe-Diagrammen. 152
Verschieben von Keyframe-Diagrammansichten nach oben und unten 152
Zurücksetzen von Ansichten von Keyframe-Diagrammen . . . 153
Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes 153
Direktes Manipulieren von Effekten 157
Bestimmen eines Bewegungspfads 157
Direktes Verschieben des Bilds 158
Ändern der Größe eines Vordergrundbilds durch Ziehen der Aktivpunkte 160
Effektvorlagen. 161
Speichern einer Effektvorlage 162
Anwenden einer Effektvorlage 163

Kapitel 4 **Abspielen, Vorschau und Rendern von Effekten** 165

Abspielen von Effekten. 166
Wiedergabe 166
Abspielen eines Effekts in einer Endlosschleife. 167
Abspielen einer Effektvorschau 167
Vorschau von Bildern in Effekten mit Render On-the-Fly 168
Unterbrechen der Funktion Render On-the-Fly 168
Echtzeitvorschau von Videoeffekten 169
Verarbeiten von Echtzeiteffekten. 169
Monitor-Optionen für die Echtzeitvorschau von Effekten. 171
Aktivieren von Echtzeiteffekten 172
Informationen zur Echtzeitwiedergabe in der Timeline 174
Steuern der Echtzeitwiedergabe von Effekten. 176
Vorschau von Echtzeiteffekten mit Hilfe des Dialogfelds Video Display Settings 177
Rendern von Effekten. 178
Erstellen und Verwenden von Rendereinstellungen 180

Erstellen einer neuen Rendereinstellung 180
Einstellen der Optionen für Rendereinstellungen. 180
Aktivieren einer Rendereinstellung 183
Teilweises Rendern 183
Unterbrechen eines Rendervorgangs 184
Anpassen der Renderbereichsanzeige 184
Rendern eines einzelnen Effekts 185
Rendern von Effekten an Position 187
Rendern von Effekten zwischen IN- und OUT-Marken. 188
ExpertRender 189
ExpertRender 190
Rendern von Effekten mit ExpertRender 192
Ändern der Ergebnisse von ExpertRender-Analysen 198
Überlegungen bei der Verwendung von ExpertRender 200
Verwalten von Effekt-Mediendateien 201
Anzeigen von Effekt-Mediendateien 202
Löschen von Effekt-Mediendateien aus einer Bin 206

Kapitel 5 **Erzeugen von Bewegungseffekten** 209

Bewegungseffekte. 210
Erzeugen von Bewegungseffekten 210
Überlegungen zum Rendern beim Erzeugen von Bewegungseffekten 211
Anzeigen von Informationen zur Änderung der Bewegungseffektart 212
Freeze Frame-Effekt. 214
Erzeugen eines Freeze Frame-Effekts (eines Standbilds). . . . 214
Steuern eines Standbilds mit einer einzelnen Schaltfläche oder Taste 216
Erstellen eines Stand-Rollclips. 218
Erzeugen von Variable Speed-Effekten 218
Schaltfläche Fit to Fill 222
Erzeugen von Strobe Motion-Effekten 222
Stabilisieren von Bildern 225
Korrigieren des statischen Bereichs 228

Kapitel 6 **Verschachtelte Effekte und Effekte mit mehreren Ebenen** . 231

Erzeugen von Key-Effekten 232
Erzeugen eines Chroma Key-Effekts 232
Erzeugen eines Luma Key-Effekts 234
Erzeugen eines Matte Key-Effekts 235
Erstellen eines Hochkontrastbildes mit dem Color-Effekt 236
Arbeiten mit importierten Grafiken und Animationen 237
Schneiden mit importierten Matte Key-Clips 238
Schneiden mit importierten Masterclips 240
Verschachteln von Effekten 240
Erweitern der Darstellung von verschachtelten Effekten in der Timeline 242
Öffnen und Verlassen der Detailanzeige von verschachtelten Effekten 242
Erzeugen eines einfach verschachtelten Effekts 243
Ändern der Hierarchie verschachtelter Effekte 245
Verschachteln eines Matte Key-Effekts 246
Bearbeiten mit dem Submaster-Effekt 248
Anwenden des Submaster-Effekts auf eine Mehrfachebenen-Sequenz 249
Verwenden des Submaster-Effekts mit mehreren kurzen Clips 251
Zusammenfassen von Ebenen in einen Submaster-Effekt 252
Video-Mixdown 254

Kapitel 7 **Erstellen von Titeln und Grafikobjekten** 257

Arbeitsablauf beim Erstellen von Titeln 258
Öffnen des Titel-Tools 259
Titel-Tool 260
Symbolleiste 261
Das Auswahl-Tool 263
Einrichten der Arbeitsumgebung 264
Installieren von Schriftarten 265
Titelvorschau 266

Anzeigen der Markierungen für den sicheren Titel- oder Aktionsbereich 267
Sichere Farben 267
Auswählen eines Hintergrunds 268
Umschalten zwischen Video- und Farbhintergrund 268
Aktualisieren des Videohintergrunds 269
Erstellen eines farbigen Hintergrunds 269
Ausrichtungs- und Positionierungsraster 270
Anzeigen des Titel-Tools im Vordergrund 270
Arbeiten mit Text 271
Erstellen von Text 271
Kopieren und Einfügen von Text 272
Ändern der Größe von Textobjekten 273
Neuplatzieren von Textobjekten 274
Bearbeiten eines Textblocks 274
Formatieren des Texts 275
Auswählen von Text zum Formatieren 276
Einstellen der Standardtextattribute 276
Ändern der Schriftart 276
Ändern des Schriftgrads 277
Fett- oder Kursivformatieren des Texts 278
Ausrichten des Textes 279
Manuelles Unterschneiden des Texts (Kerning) 279
Anpassen des Zeilenabstands 282
Erstellen von Grafikobjekten 283
Zeichnen eines Quadrats oder Rechtecks 284
Zeichnen von Kreisen oder Ellipsen 284
Zeichnen einer Linie 285
Auswählen von Linienattributen 285
Abrunden von Ecken 286
Auswählen einer Linien- oder Rahmenstärke 286
Hinzufügen von Pfeilspitzen 287
Ändern der Pfeilspitzengröße 288

Farbauswahl und Einstellen der Transparenz 289
Einstellen der Farbe 290
Kombinieren zweier Farben in einem Objekt 290
Die Farbauswahl des Titel-Tools 292
Einstellen der Transparenz 293
Transparenzverlauf 294
Arbeiten mit Schatten 295
Hinzufügen von Schatten 296
Anpassen von Farbe und Transparenz des Schattens 296
Einstellen der Schatten-Softness 297
Direktes Anpassen der Schatten-Softness 298
Anzeigen der Schatten-Softness 299
Erzeugen eines Leuchteffekts 299
Bearbeiten von Objekten 300
Grundlegende Bearbeitungsverfahren 300
Überlagern von Text und Objekten 301
Gruppieren von Objekten und Auflösen von Objektgruppen 302
Sperren und Entsperren von Objekten 303
Ausrichten von Objekten 304
Verteilen von Objekten 305
Speichern von Titeln, Titelformaten und Titelvorlagen 307
Speichern eines Titels und Schließen des Titel-Tools 307
Speichern mehrerer Titel in einer Arbeitssitzung 309
Option Fast Save 310
Speichern eines Titels mit der Option Fast Save 311
Anzeigen von schnellgespeicherten Titeln in einer Bin 311
Rendern von schnellgespeicherten Titeln 311
Überarbeiten eines Titels in einer Bin 312
Speichern von Titeln über eine Tastenkombination 313
Speichern und erneutes Aufrufen von Titelformaten 314
Speichern eines Titelformats 315
Aufrufen eines Titelformats 317
Überprüfen von Funktionstastenzuweisungen für Titelformate 318

Anwenden von Titelformaten auf Textobjekte 318
Verwalten von Titelformaten 318
Erstellen und Verwenden von Titelvorlagen 319
Erstellen von Titelvorlagen 320
Verwenden von Titelvorlagen 321
Exportieren eines Titels als Grafikdatei 322

Kapitel 8 **Arbeiten mit Titeln** 325

Arbeitsablauf beim Arbeiten mit Titeln 326
Einschränkungen bei der Wiedergabe von Titeln 326
Titelclips 327
Darstellen von Titeln in einer Bin 328
Schneiden eines Titels in eine Sequenz 329
Einfügen eines Titels in eine Sequenz mit den Funktionen Splice und Overwrite 329
Einfügen eines markierten Titels in eine Sequenz 331
Ziehen eines nicht markierten Titels in eine Sequenz 332
Entfernen von Titeln 333
Ersetzen von Titeln 334
Ein- und Ausblenden eines Titels 334
Anpassen der Titeleffektparameter 335
Überarbeiten eines Titels in einer Sequenz 337
Ersetzen von Füllspuren 339
Rendern von Titeln 341
Neugenerieren von Titelmedien 341

Kapitel 9 **2D-Effekte - Referenz** 343

2D-Effektparameter 344
Globale und Keyframe-abhängige Parameter 345
Acceleration 345
Background 346
Border 347
Color-Effekt-Parameter 348
Luma Adjust 348
Luma Range 350

Luma Clip 352
Chroma Adjust 353
Color Style 354
Color Gain 356
Crop 357
Foreground 358
Key-Parameter 360
Key 360
Secondary Key 361
Spill Suppression 362
Matrix-Parameter 363
Parameter bei Bewegungseffekten 364
Freeze Frame-Parameter 364
Parameter für Variable Speed- und Strobe Motion-Effekte 366
Parameter für Plug-In-Effekte 370
Position 370
Region Stabilize-Parameter 371
Model 371
Region of Interest 372
Auto Zoom 373
Progressive Source 373
Scaling 374
Transition-Parameter 375
2D-Effekte 376
Blend-Effekte 377
Dip to Color 378
Dissolve 379
Fade from Color 380
Fade to Color 381
Picture-in-Picture (Bild-im-Bild) 382
Superimpose (Doppelbelichtung) 383
Box Wipe-Effekte 384
Bottom Box 385
Bottom Left to Top Right 386

Bottom Right to Top Left 387
Left Box 388
Right Box 389
Top Box 390
Top Left to Bottom Right 391
Top Right to Bottom Left 392
Conceal-Effekte 393
Bottom Left to Top Right 394
Bottom Right to Top Left 395
Bottom to Top 396
Left to Right 397
Right to Left 398
Top Left to Bottom Right 399
Top Right to Bottom Left 400
Top to Bottom 401
Edge Wipe-Effekte 402
Horizontal 403
Horizontal Open 404
Lower Left Diagonal 405
Lower Right Diagonal 406
Upper Left Diagonal 407
Upper Right Diagonal 408
Vertical 409
Vertical Open 410
Filmeffekte 411
1,66 Mask 412
1,85 Mask 413
16:9 Mask 413
Anamorphic Mask 414
Blowup 415
Film Dissolve 416
Film Fade 417
Mask 418

Bildeffekte 419
Color-Effekt 420
Flip 421
Flip-Flop 422
Flop 423
Mask 424
Region Stabilize 425
Resize 426
Submaster 427
Key-Effekte 427
Chroma Key 428
Luma Key 429
Matte Key 430
L-Conceal-Effekte 431
Bottom Left 431
Bottom Right 432
Top Left 433
Top Right 434
Matrix Wipe-Effekte 435
Grid 436
One-Way Row 437
Speckle 438
Spiral 439
Zig-Zag 440
Bewegungseffekte 441
Freeze Frame 441
Variable Speed und Strobe Motion 441
Peel-Effekte 442
Bottom Left Corner 443
Bottom Right Corner 444
Bottom to Top 445
Left to Right 446
Right to Left 447

Top Left Corner 448
Top Right Corner 449
Top to Bottom 450
Push-Effekte 451
Bottom Left to Top Right 452
Bottom Right to Top Left 453
Bottom to Top 454
Left to Right 455
Right to Left 456
Top Left to Bottom Right 457
Top Right to Bottom Left 458
Top to Bottom 459
Sawtooth Wipe-Effekte 460
Horizontal Sawtooth 460
Horizontal Open Sawtooth 461
Vertical Open Sawtooth 462
Vertical Sawtooth 463
Shape Wipe-Effekte 464
4 Corners 465
Center Box 466
Circle 467
Clock 468
Diamond 469
Ellipse 470
Horizontal Bands 471
Horizontal Blinds 472
Vertical Blinds 473
Spin-Effekte 473
X Spin 474
Y Spin 475

Squeeze-Effekte 476
Bottom Centered 477
Bottom Left 478
Bottom Right 479
Bottom to Top 480
Centered Zoom 481
Horizontal Centered 482
Left Centered 483
Left to Right 484
Right Centered 485
Right to Left 486
Top Centered 487
Top Left 488
Top Right 489
Top to Bottom 490
Vertical Centered 491
Titeleffekte 492
Vergleich ähnlicher Effekte 493

Index 495

Tabelle

Tabelle 1 Schaltflächen im Effektvorschaumonitor 85
Tabelle 2 Steuerelemente im Effekt-Editor 93
Tabelle 3 Symbolleiste für erweiterte Keyframes im Effekt-Editor. .113
Tabelle 4 Kontextmenüoptionen für Keyframe-Diagramme 114
Tabelle 5 Effekt-Editor-Optionen 154
Tabelle 6 Optionen für Rendereinstellungen 181
Tabelle 7 Die Elemente der Titel-Symbolleiste 261

Informationen zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch gibt eine Einführung in die Vielfalt der Effekte und Designoptionen, die für Projekte zur Verfügung stehen. Außer den Standard-Bearbeitungsfunktionen bietet Ihnen die neueste Version von Avid Xpress® DV alle raffinierten Effektbearbeitungsmöglichkeiten einer High-End-Postproduktions-Suite in einem vielseitigen digitalen System für nonlineares Schneiden.

Mit den hier beschriebenen Tools und Verfahren können Sie Titel und Effekte mit vielen verschiedenen Attributen erstellen und in Sequenzen einfügen. Außerdem wird der Einsatz von Plug-In-Effektfiltern von Drittanbietern beschrieben, mit denen Sie umwerfende Effekte erzielen, wie sie bisher nur mit High-End-Grafik-Workstations realisierbar waren.

Die Dokumentation beschreibt die Funktionen und die Hardware aller Avid-Modelle. das heißt, sie enthält auch Beschreibungen von Funktionen und Hardware, die Sie auf Ihrem System nicht installiert haben.

An wen richtet sich das Handbuch?

Dieses Handbuch ist für alle Avid Xpress DV-Benutzer (Anfänger und Fortgeschrittene) gedacht.

Zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch enthält alle aktuellen Informationen, die Sie benötigen, um die vielen Möglichkeiten, von Avid Xpress DV voll auszuschöpfen. In diesem Handbuch werden selbst äußerst komplexe Abläufe gut verständlich in Form von aufgabenbezogenen Anweisungen erklärt. Die hier vorgelegten Informationen bauen auf den Bearbeitungsverfahren auf, die im Starthandbuch und im Benutzerhandbuch des Avid Xpress DV-Systems beschrieben werden. Auf dieser Basis werden sämtliche Tools und Verfahren, die zum Erzeugen, Anwenden und Anpassen der verschiedenen Effekte und Grafiken erforderlich sind, einschließlich nützlicher Hinweise, Shortcuts und benutzerdefinierter Optionen umfassend erläutert.

Es empfiehlt sich, während der Sitzung das Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch *und die* Avid Xpress DV-Schnellreferenz *griffbereit zu haben.*

Im Inhaltsverzeichnis sind alle in diesem Handbuch behandelten Themen aufgelistet. Sie umfassen die folgenden Themenbereiche:

- *Effektbearbeitung:* In Kapitel 1 bis 6 werden grundlegende und fortgeschrittene Verfahren zum Einbeziehen von buchstäblich Hunderten von Digital Video-Effekten (DVE), Effektfiltern von Drittanbietern, komplexen Bewegungseffekten, Keys und Layer-Optionen beschrieben.
- *Erstellen und Bearbeiten von Titeln und Grafikobjekten:* Kapitel 7 und Kapitel 8 enthalten Informationen zur Arbeit mit Titeln und zu den Tools, mit denen die Attribute von On-Screen-Text, Hintergrund, Linien, Rechtecken, Ellipsen und anderen Grafikobjekten erstellt und bearbeitet werden. Es ist möglich, mehrere Titel zu erstellen, ohne das Titel-Tool zu schließen, und anschließend Schatten, Farbe, Transparenz, Layer und Ausrichtung von Objekten und Text festzulegen.
- *2D-Effekte - Referenz:* Kapitel 9 enthält eine Zusammenfassung spezifischer Informationen zu den einzelnen 2D-Effekten und den auf dem Avid Xpress DV-System verfügbaren Parametern.
- Am Ende des Handbuchs finden Sie ein ausführliches Sachregister.

Symbole und Konventionen

Soweit nicht anders vermerkt, beziehen sich die Ausführungen in dieser Dokumentation auf die Betriebssysteme Windows® XP und Macintosh® OS X. In Fällen, in denen sich der Text ausdrücklich auf eines dieser beiden Betriebssystem bezieht, erfolgt eine entsprechende Kennzeichnung:

- „(Windows)“ oder „(nur Windows)“ bedeutet, dass sich die Informationen auf das Betriebssystem Windows XP beziehen.
- „(Macintosh)“ oder „(nur Macintosh)“ bedeutet, dass sich die Informationen nur auf das Betriebssystem Mac OS X beziehen.

Die meisten hier enthaltenen Screenshots wurden auf einem Windows XP-System erstellt, doch gelten die Informationen sowohl für Windows XP- als auch für Macintosh OS X-Systeme. Wenn es Unterschiede gibt, werden beide Varianten (die Windows XP- und die Mac OS X-Version) gezeigt.

In der Dokumentation zu Avid Xpress DV werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

1. nummerierte Listen, wenn die Reihenfolge der Schritte von Bedeutung ist

    a. alphabetische Listen, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge wichtig ist

- Listenpunkte, wenn der Reihenfolge einer Aufzählung keine Bedeutung zukommt

    - Spiegelstriche, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge unwichtig ist

▶ Ein Pfeil zeigt an, dass der Vorgang aus einem einzigen Schritt besteht Bei Listen, die mehrere mit Pfeilen versehene Einträge enthalten, ist jeweils nur eine Alternative zu wählen.

Das Symbol ⌘ bezieht sich auf die Apfeltaste auf einem Apple®-Computer („Apfel-Taste“). Halten Sie die Apfeltaste gedrückt, und drücken Sie eine weitere Taste, um die entsprechende Funktion auszuführen.

Der Begriff „Benutzerhandbuch“ bezieht sich auf das *Avid Xpress DV - Benutzerhandbuch*. Der Begriff „Erste Schritte“ bezieht sich auf das Handbuch *Erste Schritte zu Avid Xpress DV.* Der Begriff „Online Publications-CD-ROM“ bezieht sich auf die *Avid Xpress DV-Online Publications*-CD-ROM.

Die Schriftart **`Courier Bold`** kennzeichnet Text, der vom Benutzer einzugeben ist.

Lesen Sie die Hinweise am Rand!

Die Randbemerkungen sind Tipps zur schnelleren und effizienteren Ausführung von Aufgaben.

Hinweise enthalten zusätzliche Informationen, Empfehlungen und Ratschläge.

Ein Warnsymbol macht darauf aufmerksam, dass ein bestimmter Vorgang den Computer beschädigen oder zu Datenverlusten führen könnte.

Wenn Sie Hilfe brauchen

Falls Sie irgendwann bei der Arbeit mit Avid Xpress DV auf eine Schwierigkeit stoßen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Führen Sie den Vorgang ein zweites Mal aus, wobei Sie sich genau an die entsprechende Anleitung in diesem Handbuch halten. Prüfen Sie dabei jeden Schritt des Arbeitsablaufs.
2. Schlagen Sie in den Release Notes zur Avid-Anwendung nach. Die enthalten letzte Informationen, die zum Zeitpunkt der Drucklegung der Handbücher noch nicht verfügbar waren.
3. Bei Problemen im Zusammenhang mit der Wartung oder der Hardware lesen Sie die Dokumentation zur Avid-Anwendung bzw. zum Gerät.
4. Besuchen Sie das Knowledge Center unter www.avid.com/support. Der Online-Service ist rund um die Uhr verfügbar. Im Knowledge Center können Sie Fragen stellen, Fehlermeldungen einsehen, auf Tipps zur Fehlerbehebung zugreifen, Updates herunterladen und die Diskussionen in den Online-Foren lesen bzw. daran teilnehmen.
5. Der Technische Support ist in den USA unter der Rufnummer 800-800-AVID (800-800-2843) zu erreichen.

   In den USA: Broadcast On-Air Sites und Call Letter Stations: 800-NEWSDNG (800-639-7364).

Weitere Informationsquellen

Weitere Informationen zu Avid Xpress DV finden Sie hier:

- *Avid Xpress DV Release Notes für Windows XP*
- *Avid Xpress DV Release Notes für Mac OS X*
- *Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV*
- *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Windows XP*
- *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Mac OS X*
- *Benutzerhandbuch zu Avid Xpress DV*
- *Ergänzung zum Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* (im PDF-Format auf der *Avid Xpress DV-Online Publications*-CD-ROM)
- *Avid-Handbuch zur Farbkorrektur*
- *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM

  Diese Online-Sammlung enthält elektronische Versionen der meisten in diesem Abschnitt aufgelisteten Handbücher sowie der Dokumentation zu weiteren Avid-Anwendungen. Diese Dokumente können mit Adobe® Acrobat® Reader® angezeigt werden, den Sie bei Bedarf von der CD-ROM installieren können.

- Hilfe zu Avid XpressDV

  Die Hilfe enthält alle Informationen aus dem Benutzerhandbuch zu *Avid Xpress DV,* dem Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* und dem *Avid-Handbuch zur Farbkorrektur.* Außerdem enthält sie zusätzliche Informationen, die nicht in den Handbüchern zu finden sind. Die Hilfe kann in einem Web-Browser geöffnet werden. Zum Öffnen der Hilfe wählen Sie in Avid Xpress DV im Menü Help den Eintrag Avid Xpress DV Help. Weitere Informationen zur Verwendung der Hilfe erhalten Sie, wenn Sie im Hilfesystem auf die Schaltfläche Using Help klicken.

Anregungen zur Dokumentation

Avid Technology bemüht sich laufend um die Verbesserung der Dokumentation. Ihre Kommentare und Anregungen zu diesem Handbuch, der Hilfe, der Online Publications-CD-ROM und anderen von Avid gelieferten Dokumenten sind jederzeit willkommen.

Schicken Sie uns diese per E-Mail an die folgende Adresse:

TechPubs@avid.com

Bitte vermerken Sie den Titel des Handbuchs, die Teilenummer, die Revision und den Abschnitt, auf den sich Ihre Bemerkung bezieht.

Bestellen der Dokumentation

Benutzer in den USA können zusätzliche Exemplare dieser Dokumentation bei Avid Sales unter 800-949-AVID (800-949-2843) bestellen. Unsere Kunden außerhalb der USA wenden sich bitte an ihre Avid-Vertretung.

Avid-Schulungsprogramm

Informationen zu Kursen/Schulungen, Schulungszentren, Zertifikaten, Unterrichtsmaterial und Büchern finden Sie unter www.avid.com/training oder bei Avid Sales unter der Rufnummer 800-949-AVID (800-949-2843).

Kapitel 1

Vorbereitung zum Arbeiten mit Effekten

Avid Xpress DV bietet eine Vielfalt von Spezialeffekten zur Belebung Ihrer Sequenzen. In diesem Kapitel werden die Grundlagen beschrieben, mit denen Sie vertraut sein müssen, bevor Sie mit dem Erzeugen von Effekten und dem Schneiden von Effekten in Sequenzen beginnen.

- Effektarten
- Tools zur Effekterzeugung
- Wiedergabemöglichkeiten von Effekten
- Die Effekt-Palette
- Verwenden von Plug-In-Effekten von Drittanbietern

Effektarten

Die verschiedenen Effektarten haben vieles gemeinsam, sowohl was ihre Wirkung anbelangt als auch die Art und Weise, wie sie erzeugt werden. Das System bietet vier verschiedene Effektarten.

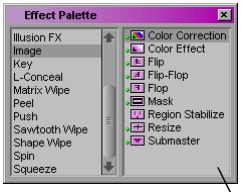
- **Übergangseffekte** (Überblendungen, Wischblenden usw.) werden an der Schnittstelle zwischen zwei Videoclips erstellt, die sich auf derselben Videospur (d.h. auf derselben Videoebene) befinden. Weitere Informationen zum Erstellen von Übergangseffekten finden Sie unter Kapitel 2, „Grundlagen der Effektbearbeitung“ und Kapitel 3, Anpassen von Effekten.
- **Segmenteffekte** werden auf einen ganzen Clip oder eine Gruppe von Clips angewendet. Man unterscheidet zwei Arten von Segmenteffekten:
  - Ein **Einzelebenen-Segmenteffekt** (z.B. eine Maske) wird auf ein Segment auf einer einzelnen Videospur angewendet. Einzelebenen-Segmenteffekte benutzen lediglich einen Videostream. Weitere Informationen zum Erstellen von Einspur-Segmenteffekten finden Sie unter Kapitel 2, „Grundlagen der Effektbearbeitung“ und Kapitel 3, Anpassen von Effekten.
  - **Mehrfachebenen-Segmenteffekte**, z.B. Bild-im-Bild-Effekte, werden auf die oberste oder eine mittlere Ebene von Segmenten angewendet, die zwei oder mehr Videospuren, die gleichzeitig abgespielt werden, enthalten. Weitere Informationen zum Erstellen von Mehrfachebenen-Effekten finden Sie unter Kapitel 6, „Verschachtelte Effekte und Effekte mit mehreren Ebenen“.
- **Titeleffekte** werden mit dem Titel-Tool erstellt und auf ihre eigenen Ebenen in einer Sequenz montiert. Weitere Informationen zum Erstellen und Bearbeiten von titeleffekten finden Sie unter Kapitel 7, Erstellen von Titeln und Grafikobjekten und Kapitel 8, Arbeiten mit Titeln.
- **Bewegungseffekte** (Standbild, variable Geschwindigkeit und Strobe) werden durch Manipulieren der Wiedergabemerkmale eines Filmclips erzeugt. Weitere Informationen zum Erstellen von Mehrfachebenen-Effekten finden Sie unter Kapitel 5, Erzeugen von Bewegungseffekten.

Tools zur Effekterzeugung

Das folgende Schema veranschaulicht die wichtigsten Tools zum Erzeugen von Effekten.

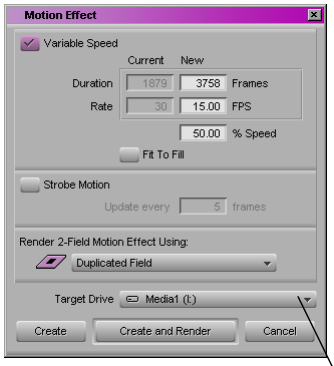
Effektursprung:

Effekt-Palette

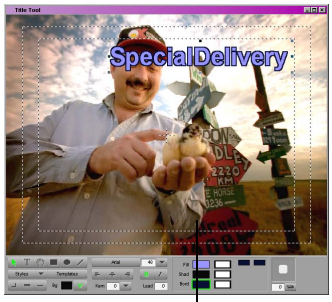


Übergangs- und Segmenteffekte werden direkt auf die Spuren angewendet.

Dialogfeld Motion Effect

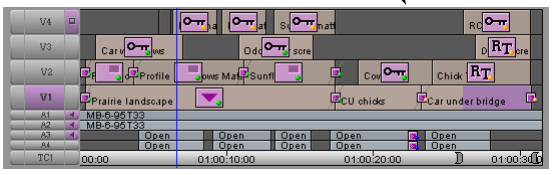


Titel-Tool

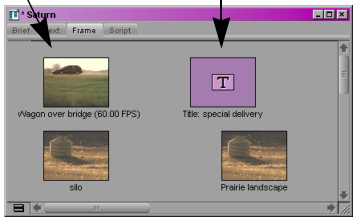


Titel- und Bewegungseffekte erscheinen zunächst als Clips in der Bin.

Effektbearbeitung im Standard-Bearbeitungsmodus:

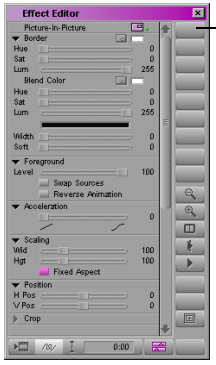


Effekt-Clips werden in die Timeline eingefügt.



Präzisierung von Effekten im Effektmodus:

Effektvorschaumonitor: Hier können Sie eine Vorschau des Effekts anzeigen, Keyframes manipulieren und mit Drahtgitterdarstellungen des Effekts experimentieren.



Effekt-Editor: Dient zum Ändern der Effektparameter

Wiedergabemöglichkeiten von Effekten

Mit den in Avid Xpress DV möglichen Effekten verändern Sie das Aussehen und die Wirkung des so bearbeiteten Videomaterials. Beispielsweise können Sie die Farben darin ändern oder Bilder aus verschiedenen Clips ineinander übergehen lassen. In manchen Fällen kann das System diese Veränderungen berechnen und in *Echtzeit* anzeigen. In anderen Situationen ist dies nicht möglich. Sie müssen dann den Effekt *rendern*, um ihn in Originalgeschwindigkeit abspielen zu können. Beim Rendern eines Effekts berechnet das System die Änderungen für jedes Bild innerhalb des Effekts und speichert das Ergebnis in einer eigenen Datei, einem so genannten *vorberechneten Masterclip* (im Englischen als *Precompute* bezeichnet), der zur Wiedergabe des Effekts verwendet werden kann.

Es ist wichtig, zu unterscheiden, wann Effekte in Echtzeit abgespielt werden können, um eine zügige und flexible Bearbeitung zu ermöglichen, und wann sie gerendert werden müssen. In den folgenden Abschnitten werden die wichtigsten Möglichkeiten kurz vorgestellt. Ausführliche Informationen zum Wiedergeben und Rendern von Effekten finden Sie in Kapitel 4.

Die meisten Effekte in Avid Xpress DV können während der Arbeit im System in Echtzeit abgespielt werden. Dadurch können Sie eine Vorschau der Effekte anzeigen und Korrekturen vornehmen, ohne die Effekte zuerst rendern zu müssen. Das System kann jedoch Bewegungseffekte und manche Plug-In-Effekte von Drittanbietern nicht in Echtzeit abspielen. Diese Effekte müssen daher grundsätzlich gerendert werden, bevor Sie sie in Originalgeschwindigkeit abspielen und sich einen Eindruck von ihrer Wirkung verschaffen können.

Ob die Vorschau von Effekten in Echtzeit in Avid Xpress DV möglich ist, ist von der Komplexität der Effekte in der Sequenz und von Systemfaktoren wie der Prozessorleistung und dem verfügbaren Arbeitsspeicher abhängig. Weitere Informationen zur Echtzeitvorschau von Effekten finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169.

Bei Effekten, die das System rendern muss, um sie in Echtzeit abspielen zu können, können Sie mit der Option Render On-the-Fly eine Vorschau in Einzelbildschritten anzeigen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Vorschau von Bildern in Effekten mit Render On-the-Fly“ auf Seite 168.

Wenn Sie eine Sequenz, die Effekte enthält, ausgeben möchten, müssen Sie die meisten dieser Effekte rendern. Wie viele Effekte für die Ausgabe gerendert werden müssen, ist von den folgenden Faktoren abhängig:

- vom gewünschten Ausgabeformat (analog oder DV)
- von der Komplexität der Sequenz, insbesondere der Verteilung der Effekte auf verschiedenen Ebenen der einzelnen Videospuren

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Rendern von Effekten“ auf Seite 178.

Die Effekt-Palette

Die Effekt-Palette ist ein Fenster, das sämtliche Effekte aufführt, die in Ihrem Avid Xpress DV-System zur Verfügung stehen. Dies umfasst sowohl alle in Ihrem Avid-Modell verfügbaren Effekte als auch sämtliche Plug-Ins von Drittanbietern, die Sie eventuell installiert haben. Die Effekt-Palette dient zur Auswahl von Übergangs- und Segmenteffekten.

Die Effekt-Palette

Auf der linken Seite der Effekt-Palette sehen Sie eine Scroll-Liste mit den Effektkategorien, die die folgenden Standardkategorien sowie Kategorien aus den installierten Plug-Ins von Drittherstellern enthält.

- Blend
- Box-Wischblende
- Überlagerung
- Kantenwischblende
- Film

- IllusionFX™
- Bild
- Key
- L-Überlagerung
- Matrix-Wischblende
- Blättern 2D
- Schieben
- Sägezahn-Wischblende
- Form-Wischblende
- Spin
- Squeeze

Wenn Sie in einer Bin Effektvorlagen gespeichert haben, oder wenn Plug-Ins anderer Hersteller auf Ihrem System installiert sind, enthält die Effekt-Palette entsprechend weitere Kategorien.

Die Kategorie IllusionFX erscheint in der Effekt-Palette und enthält die Plug-Ins des IllusionFX Pack, die standardmäßig im Lieferumfang des Avid-Systems enthalten sind. Informationen zu IllusionFX Pack-Effekten finden Sie in der Hilfe oder in der Dokumentation im Ordner Goodies auf der Anwendungs-CD-ROM: Goodies\IllusionFXPack\IllusionFXPack.pdf.

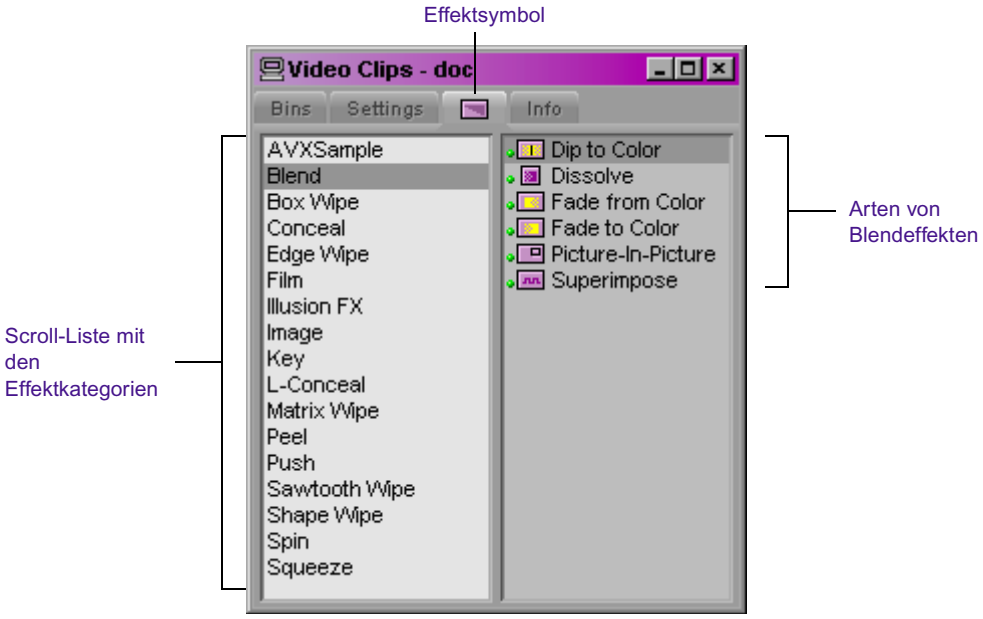
Die rechte Hälfte der Effekt-Palette zeigt die verschiedenen Effekte, die für die auf der linken Seite jeweils ausgewählte Kategorie verfügbar sind. Jeder Effekt hat sein eigenes Symbol. Effekte, die eventuell in Echtzeit abgespielt werden können, sind mit einem farbigen Punkt gekennzeichnet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Farbkodierung“ auf Seite 1-17.

Anzeigen der Effekt-Palette

Die Effekt-Palette kann im Projektfenster oder in einem eigenen Fenster angezeigt werden.

So zeigen Sie die Effekt-Palette im Projektfenster an:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects, um das Effektsymbol anzuzeigen

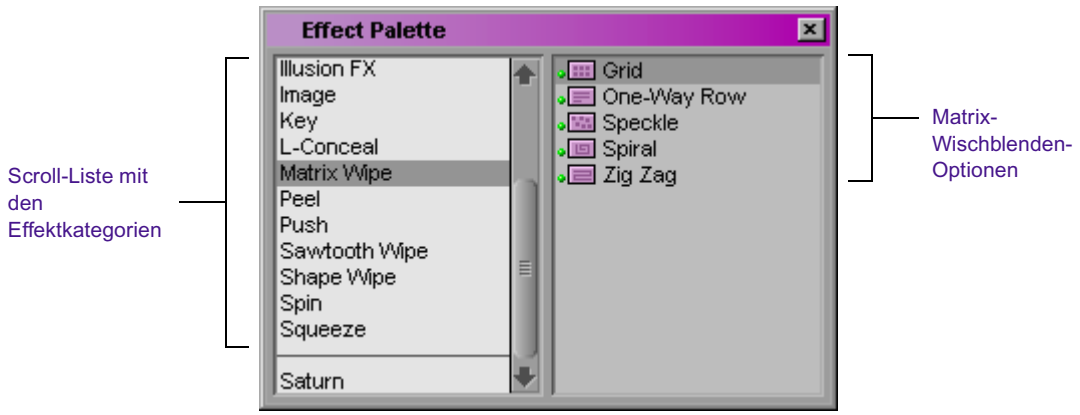


2. Klicken Sie auf eine Effektkategorie auf der linken Seite der Effekt-Palette, um die Effekte dieser Kategorie auf der rechten Seite anzuzeigen.

So zeigen Sie die Effekt-Palette in einem eigenen Fenster an:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
   - Drücken Sie die Tasten Strg+8 (Windows) bzw. ⌘+8 (Macintosh).

   Die Effekt-Palette wird eingeblendet.



2. Klicken Sie auf eine Effektkategorie auf der linken Seite der Effekt-Palette, um die Effekte dieser Kategorie auf der rechten Seite anzuzeigen.

Verändern der Größe der Effekt-Palette

Wenn eine Kategorie sehr viele Effekte umfasst, können Sie auf Wunsch die Effekt-Palette vergrößern, um einen größeren Ausschnitt der Liste anzuzeigen.

So ändern Sie die Größe der Effekt-Palette:

- Ziehen Sie die rechte untere Ecke der Palette oder des Projektfensters mit der Maus, bis die gewünschte Größe erreicht ist, und lassen Sie die Maustaste los.

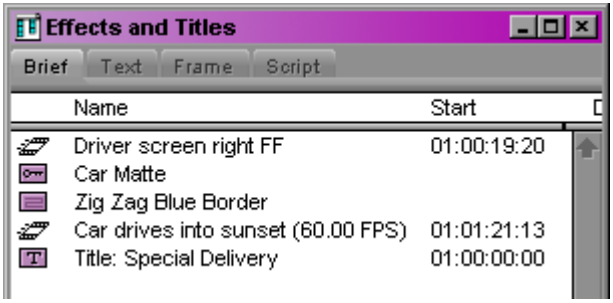
Anzeigen von Effektvorlagen

Mit Hilfe von Effektvorlagen können Sie die Parameter eines Effekts in einer Bin speichern und sie beim Erzeugen oder Bearbeiten von anderen Effekten erneut verwenden. Weitere Informationen zum Anwenden von Vorlagen finden Sie unter „Effektvorlagen“ auf Seite 161.

Über die Effektpalette können Sie nicht nur die Standardeffekte anzeigen, sondern auch auf die Effektvorlagen in geöffneten Bins zugreifen. Die Namen der geöffneten Bins, die Effekte enthalten, erscheinen in einer Liste unterhalb der Effektkategorien.

So zeigen Sie Effektvorlagen an:

1. Öffnen Sie die Bin mit den Effektvorlagen.



2. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effektpalette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.

   Die Effekt-Palette wird eingeblendet.
3. Klicken Sie auf den Bin-Namen unterhalb der Kategorienliste, um die Effektvorlagen der geöffneten Bin anzuzeigen.

So enthält beispielsweise die Bin namens Effects and Titles in der vorstehenden Abbildung die Effektvorlagen mit den Effekten Zig-Zag Matrix und Matte Key.

Die Effektpalette enthält auch andere Effektdateien, z.B. Matte Key-Clips.

Immer, wenn Sie eine Bin öffnen bzw. schließen oder einen Effekt in einer Bin ablegen, werden beide Listen von Avid Xpress DV automatisch aktualisiert. Sobald eine Vorlage in der rechten Hälfte der Effektpalette angezeigt wird, können Sie sie genau wie jeden anderen Effekt anwenden.

Verwenden von Plug-In-Effekten von Drittanbietern

Sie können Plug-Ins von Drittanbietern installieren, um das Avid Xpress DV-System um weitere Effekte zu erweitern oder um vorhandene Effekte zu aktualisieren.

AVX-Plug-Ins

Als Plug-Ins von Drittanbietern verfügbare Effekte sind mit dem Avid Visual Extensions-Standard (AVX$^{(tm)}$) kompatibel. AVX ist eine plattformübergreifende Softwarearchitektur, mit deren Hilfe Software-Effektmodule dynamisch mit einer Host-Anwendung, z.B. einem Avid-Bearbeitungssystem, verbunden werden können.

Wenn Sie aus einem anderen System ein Projekt übertragen, das Sequenzen mit AVX-Plug-In-Effekten enthält, müssen Sie die entsprechenden AVX-Plug-Ins installieren, um die Effekte anzeigen zu können. Plug-Ins zur Anzeige der Effekte.

Sie können diese Plug-Ins direkt vom Hersteller beziehen. Folgende Hersteller bieten z.Z. AVX-Plug-Ins an:

- Ultimatte Corporation (Ultimatte®)

  www.ultimatte.com

- Artel Software (Boris FX™)

  www.borisfx.com

Eine vollständige aktuelle Liste der Hersteller von AVX-Plug-Ins sowie weitere Informationen zu AVX finden Sie auf der AVX-Website:

www.avid.com/partners/avx/index.html

Nach dem Installieren erscheinen die Plug-In-Effekte in der Effektpalette in einer eigenen Kategorie, meist unter dem Herstellernamen. Die einzelnen Effekte sind mit einem Symbol in Form eines Steckers gekennzeichnet. Dieses Symbol erscheint auch in der Timeline, wenn ein Plug-In-Effekt eines Drittanbieters angewendet wurde. Ein einmal erzeugter Effekt kann als Effektvorlage gespeichert und auf diese Weise später für andere Übergänge oder Segmente wieder verwendet werden. Effektvorlagen erscheinen im unteren Abschnitt der Effektpalette.

Das Avid Xpress DV-System unterstützt außerdem Digidesign® AudioSuite™ Plug-Ins. Diese Plug-Ins gelten nur für Audioclips und erscheinen daher nicht in der Effektpalette. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Audio“ des Benutzerhandbuchs.

IllusionFX Pack -Plug-Ins

Die Kategorie IllusionFX in der Effektpalette enthält eine Reihe von AVX-Plug-Ins, die standardmäßig im Lieferumfang des Avid-Systems enthalten sind. Informationen zu diesen Effekten Siehe die Hilfe zu Ihrem System oder die Dokumentation im folgenden Ordner auf der CD-ROM:

Goodies\IllusionFXPack\IllusionFXPack.pdf

Installieren von AVX-Plug-Ins

AVX-Plug-Ins werden in der Regel mit der dazugehörigen Dokumentation geliefert. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Plug-Ins installieren und vom Avid Xpress DV-System auf sie zugreifen.

Die meisten AVX-Plug-Ins verfügen über eigene Installationsprogramme. Wenn Sie den Anweisungen eines solchen Programms folgen, ermittelt dieses den Ordner AVX_Plug-Ins und installiert das Plug-In automatisch.

Wenn ein AVX-Plug-In über ein Installationsprogramm verfügt, sollten Sie es in jedem Fall zum Installieren des Plug-In verwenden. Weitere Informationen können Sie der Dokumentation zu dem Plug-In entnehmen.

Einige AVX-Plug-Ins haben keine eigenen Installationsprogramme und müssen daher manuell installiert werden.

So installieren Sie ein AVX-Plug-In manuell:

1. Beenden Sie Avid Xpress DV.

Während Avid Xpress DV läuft, sollten Sie Plug-Ins weder installieren noch entfernen.

2. Kopieren Sie die Plug-In-Dateien aus dem Ordner des Herstellers in den Ordner AVX_Plug-Ins auf dem Avid Xpress DV-System.

   Der Standardpfad für den Ordner AVX_Plug-Ins lautet:

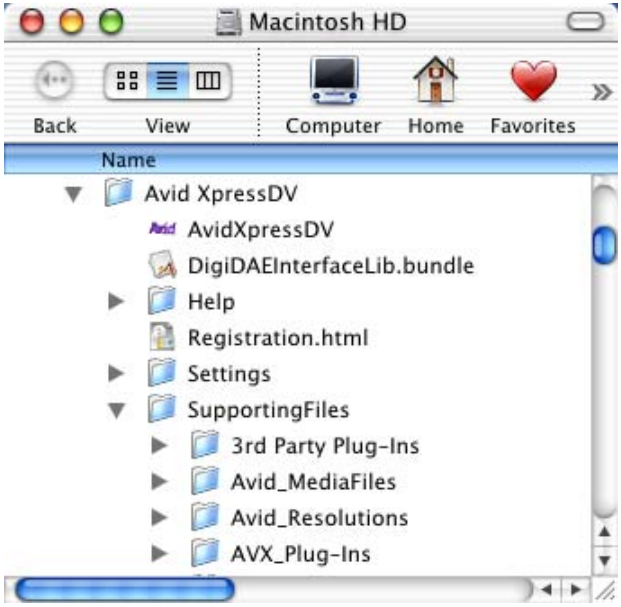
   C:\Program Files\Avid\AVX_Plug-Ins (Windows)

   Avid:Avid Xpress:SupportingFiles:AVX_Plug-Ins (Macintosh)

Auf Ihrem System kann sich der Ordner möglicherweise auch in einem andern Verzeichnis befinden.

(Nur Windows) Wenn der Ordner AVX_Plug-Ins nicht unter dem standardmäßigen Pfad erscheint und Sie den Speicherort nicht kennen, können Sie ihn mit der Anwendung Regedit suchen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Suchen des Ordners AVX_Plug-Ins (nur Windows)“ auf Seite 42.

Die folgende Abbildung zeigt den Standort des Ordners AVX_Plug-Ins in der Avid-Dateistruktur auf einem Macintosh-System.



3. Starten Sie Avid Xpress DV neu, und öffnen Sie die Effektpalette. Die AVX Plug-In-Effekte erscheinen in der Effektpalette, meist in einer eigenen Kategorie unter dem Herstellernamen.

Plug-Ins müssen direkt im Ordner AVX_Plug-Ins abgelegt werden. Sie können nicht in einem Unterordner dieses Ordners oder an einer anderen Stelle auf dem Avid Xpress DV-System abgelegt werden. Anderenfalls kann Avid Xpress DV sie nicht erkennen.

Wenn Plug-In-Effekte nach der Installation nicht in der Effektpalette erscheinen, lesen Sie den Abschnitt „Fehlerbehebung bei AVX-Plug-Ins“ auf Seite 46.

Suchen des Ordners AVX_Plug-Ins (nur Windows)

Wenn Avid Xpress DV zum ersten Mal installiert wird, fordert das Installationsprogramm den Administrator auf, einen Pfad für den Ordner AVX_Plug-Ins anzugeben. Der Standardpfad lautet:

C:\Program Files\Avid\AVX_Plug-Ins

Wenn der Administrator diesen Pfad für den Ordner AVX_Plug-Ins übernimmt, können Sie darin AVX-Plug-Ins installieren.

Befindet sich der Ordner AVX_Plug-Ins nicht unter dem Standardpfad oder erscheinen die Effekte nach der Installation nicht in der Effektpalette, können Sie den Ordner AVX_Plug-Ins mit der Windows-Anwendung RegEdit suchen.

Verwenden Sie das folgende Verfahren ausschließlich, um den Pfad des Ordners AVX_Plug-Ins zu bestimmen. Nehmen Sie an den Daten in der Windows-Registrierung keine Änderungen vor. Durch Änderungen in der Windows-Registrierung kann die Funktionsfähigkeit des Systems beeinträchtigt werden.

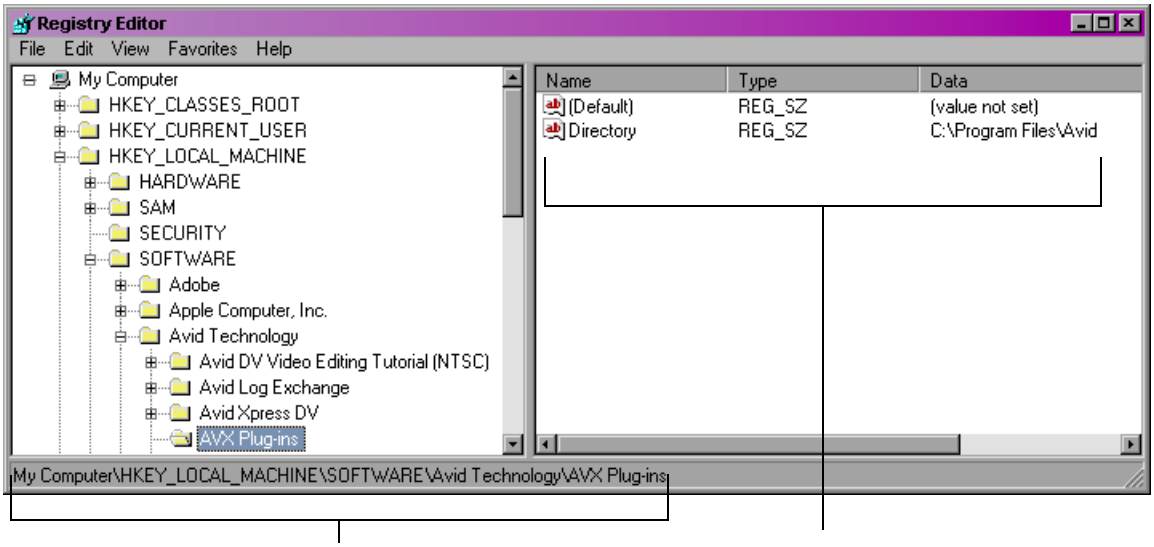
So suchen Sie den Ordner AVX_Plug-Ins mit RegEdit:

1. Wählen Sie im Startmenü den Befehl Run.
2. Geben Sie in der Befehlszeile **`regedit`** ein und klicken Sie auf OK.

   Der Registrierungs-Editor wird geöffnet.
3. Suchen Sie in der linken Fensterhälfte den folgenden Pfad:

   HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Avid Technology\AVX Plug-Ins
4. Klicken Sie in der linken Fensterhälfte auf den Ordner AVX Plug-Ins, und überprüfen Sie anschließend, welcher Ordner in der rechten Hälfte im Eintrag Directory angezeigt wird.

Der Wert dieses Eintrags ist der Pfad zum Ordner AVX_Plug-Ins. Befindet sich der Ordner AVX_Plug-Ins zum Beispiel im Standardverzeichnis, lautet der Wert für den Eintrag Directory „C:\Program Files\Avid“. Wenn Sie über den Windows-Arbeitsplatz oder den Windows-Explorer den Ordner C:\Program Files\Avid öffnen, finden Sie den Ordner AVX_Plug-Ins dort.



Beachten Sie, dass AVX-Plug-Ins direkt im Ordner AVX_Plug-Ins installiert werden müssen, nicht an einer anderen Stelle des Pfades, der diesen Ordner enthält.

Aktualisieren von AVX-Plug-Ins und Effekten

Zum Aktualisieren eines AVX-Plug-In können Sie einfach die alte Version deinstallieren und die neue im Ordner AVX_Plug-Ins installieren.

Sobald die neue Version des AVX-Plug-In installiert ist, aktualisiert Avid Xpress DV ältere Effekte in Sequenzen, damit sie mit der neuen Version des Plug-In kompatibel sind. Die zuvor für einen Effekt eingestellten Parameterwerte werden im Effekt-Editor oder in der Benutzeroberfläche des Plug-In selbst angezeigt.

Wenn in der neuen Version des Plug-In Parameter-Steuerelemente hinzugefügt oder geändert wurden, verwendet Avid Xpress DV beim Aktualisieren vorhandener Effekte automatisch die Standardeinstellung dieser Elemente. Bei Steuerelementen, die nicht verändert wurden, bleiben die ursprünglich vom Benutzer gewählten Einstellungen aus der alten Version erhalten, wenn Avid Xpress DV vorhandene Effekte aktualisiert.

Nach dem Aktualisieren eines Plug-In-Effekts oder eines Übergangs dürfen Sie die alte Version des Plug-In nicht erneut installieren. Avid Xpress DV kann Effekte, die mit der neuen Version erstellt wurden, nicht mit der älteren Version verarbeiten. Dasselbe gilt beim Übertragen von Projekten zwischen verschiedenen Systemen: Ein Effekt, der mit einer neueren Version des Plug-In erzeugt wurde, kann nicht auf einem System verwendet werden, auf dem eine ältere Version installiert ist.

Zuweisen mehrerer Spuren in Plug-In-Effekten

Manche Plug-In-Effekte können eine beliebige Anzahl von Spuren als Eingangssignal verarbeiten. Im Dialogfeld AVX Optional Inputs können Sie die Anzahl der Videoeingänge festlegen.

Weitere Informationen zur Arbeit mit mehreren Spuren finden Sie in der Dokumentation zum betreffenden Plug-In.

So weisen Sie über das Dialogfeld AVX Optional Inputs einem Plug-In-Effekt mehrere Spuren zu:

1. Ziehen Sie das Plug-In-Symbol auf die Timeline.
2. Wenn das Dialogfeld AVX Optional Inputs erscheint, wählen Sie im Popup-Menü Number of Tracks die gewünschte Anzahl der Eingänge und klicken Sie auf OK.

Weitere Informationen zu verschachtelten Effekten finden Sie unter „Verschachteln von Effekten“ auf Seite 240.

Steuerelemente in AVX-Plug-Ins

In AVX-Plug-Ins steuern Sie die Effekte über eine Reihe unterschiedlicher Benutzeroberflächen. Bei manchen Plug-Ins erscheinen spezielle Benutzeroberflächen in eigenen Dialogfeldern. Bei anderen finden Sie Kombinationen von Steuerelementen, die im Effekt-Editor angezeigt werden. Dazu gehören etwa die von den Avid-Effekten her bekannten Avid-Standardelemente oder Steuerelemente, die entweder von Avid für die Hersteller von Plug-Ins oder von diesen selbst entwickelt wurden.

Aufrufen einer AVX-Plug-In-Benutzeroberfläche

Wenn ein AVX-Plug-In über eine eigene Benutzeroberfläche verfügt, können Sie sie über den Effekt-Editor aufrufen.

So rufen Sie die Benutzeroberfläche eines AVX-Plug-In auf:

- Klicken Sie im Effekt-Editor auf die Schaltfläche Other Options.

Die Benutzeroberfläche des AVX-Plug-In wird eingeblendet.

Dialogfelder, die als Teil der Benutzeroberfläche eines AVX-Plug-In erscheinen, sind modale Dialogfelder. Wenn Sie ein solches Dialogfeld verschieben, wird die Bildschirmanzeige dahinter nicht aktualisiert. Dazu müssen Sie das Dialogfeld schließen.

Spezielle AVX-Steuerelemente im Effekt-Editor

In diesem Abschnitt werden einige der besonderen Steuerelemente, die im Effekt-Editor für einen AVX-Plug-In-Effekt erscheinen können, vorgestellt. Weitere Informationen zum Verwenden dieser und anderer für die einzelnen Effekte spezifischen Steuerelemente können Sie der Dokumentation für das Plug-In entnehmen.

Bei manchen Plug-Ins können Sie ein Bild mit Hilfe von Steuerelementen bearbeiten, die im Effektvorschaumonitor als Overlays (z.B. Aktivpunkte oder Drahtgitter) angezeigt werden. Zum Aufrufen dieser Overlays klicken Sie auf die Schaltfläche Outline/Path im unteren Teil des Effekt-Editors. In bestimmten Fällen können Sie dann weitere Steuerelemente aufrufen, indem Sie auf entsprechende Schaltflächen in der rechten Hälfte des Effekt-Editors klicken.

Die folgenden, bei Avid-Standardeffekten nicht verfügbaren Effekt-Editor-Parameter stehen für einige AVX-Plug-In-Effekte zur Verfügung:

- Das Einstellrad ist ein Regler, der einen weiten Wertebereich in einem Fenster anzeigt und eine präzise stufenweise Einstellung ermöglicht.

- In der Parameterkategorie Angle können Sie den Winkel bzw. die Ausrichtung eines Effekts durch Ziehen innerhalb des angezeigten Kreises steuern. Die Werte können positiv oder negativ sein und sind nicht auf eine einzelne Drehung um 360° beschränkt.

Fehlerbehebung bei AVX-Plug-Ins

Dieser Abschnitt befasst sich mit Problemen, die möglicherweise im Zusammenhang mit AVX-Plug-Ins auftreten. Er enthält Lösungsvorschläge und Hinweise auf zusätzliche Informationsquellen.

Wenn ein Plug-In nicht wie erwartet funktioniert und das Problem nicht mit den im Folgenden vorgeschlagenen Verfahren zu lösen ist, wenden Sie sich an den Hersteller des Plug-In.

Plug-In erscheint nicht in der Effektpalette

AVX-Plug-Ins werden in der Effektpalette und in der Timeline durch ein Symbol in der Form eines Steckers angezeigt. Erscheint das Steckersymbol nach der Installation nicht in der Effektpalette, wurde das Plug-In möglicherweise im falschen Ordner abgelegt. Informationen zum Suchen nach dem Ordner AVX_Plug-Ins auf einem Windows-System finden Sie unter „Suchen des Ordners AVX_Plug-Ins (nur Windows)“ auf Seite 42.

Plug-In wird nicht geladen

Es gibt verschiedene Gründe, weshalb AVX-Plug-Ins u.U. nicht ordnungsgemäß geladen werden. Insbesondere werden für Plug-Ins, die korrekt im Ordner AVX_Plug-Ins installiert wurden, evtl. Zusatzdateien (z.B. .DLL-Dateien) benötigt, die nicht vorhanden oder an der falschen Stelle installiert sind.

Sollte ein ordnungsgemäß installiertes Plug-In nicht geladen werden, lesen Sie in der dazugehörigen Dokumentation nach, welche Zusatzdateien benötigt werden.

Avid Xpress DV kann das Plug-In nicht rendern

Wenn Avid Xpress DV ein Plug-In nicht rendern kann, kann dies folgende Ursachen haben:

- Das Plug-In ist abgelaufen.
- Der Dongle des Plug-In fehlt oder ist beschädigt.

Manche Plug-Ins schreiben weitere Informationen über Störungen in das Konsolenfenster. Andere Plug-Ins zeigen Probleme in Form von Meldungen an.

Leere Effektsymbole in der Timeline

AVX-Plug-Ins werden in der Effektpalette und in der Timeline durch ein Symbol in der Form eines Steckers angezeigt. Ist das Effektsymbol in der Timeline leer, konnte Avid Xpress DV das Plug-In nicht finden.

So suchen Sie ein fehlendes oder falsch abgelegtes Plug-In:

- Öffnen Sie das Konsolenfenster (wählen Sie im Menü Tools den Befehl Console), und suchen Sie die Meldung „Can't find effect“.“

  Die Meldung gibt an, welches Plug-In von Avid Xpress DV nicht gefunden wurde. Sie können das Plug-In dann erneut im Ordner AVX_Plug-Ins installieren und Avid Xpress DV neu starten.

Fehlende Effektkategorien in der Effektpalette

Werden die Plug-In-Kategorien nicht in der Effektpalette angezeigt, haben Sie möglicherweise eine falsche Version von AVXLibrary, oder die Plug-Ins wurden nicht korrekt installiert. In diesem Fall suchen Sie im Konsolenfenster nach einer Meldung, die besagt, dass AVX deaktiviert ist. Ist dies nicht der Fall, beenden Sie Avid Xpress DV, installieren Sie die Plug-Ins erneut, und starten Sie die Anwendung neu.

Wenn gemeldet wird, dass die AVX-Software deaktiviert ist, wenden Sie sich an den Avid-Kundendienst, um festzustellen, ob Sie eine neue Version der AVXLibrary benötigen.

Kapitel 2

Grundlagen der Effektbearbeitung

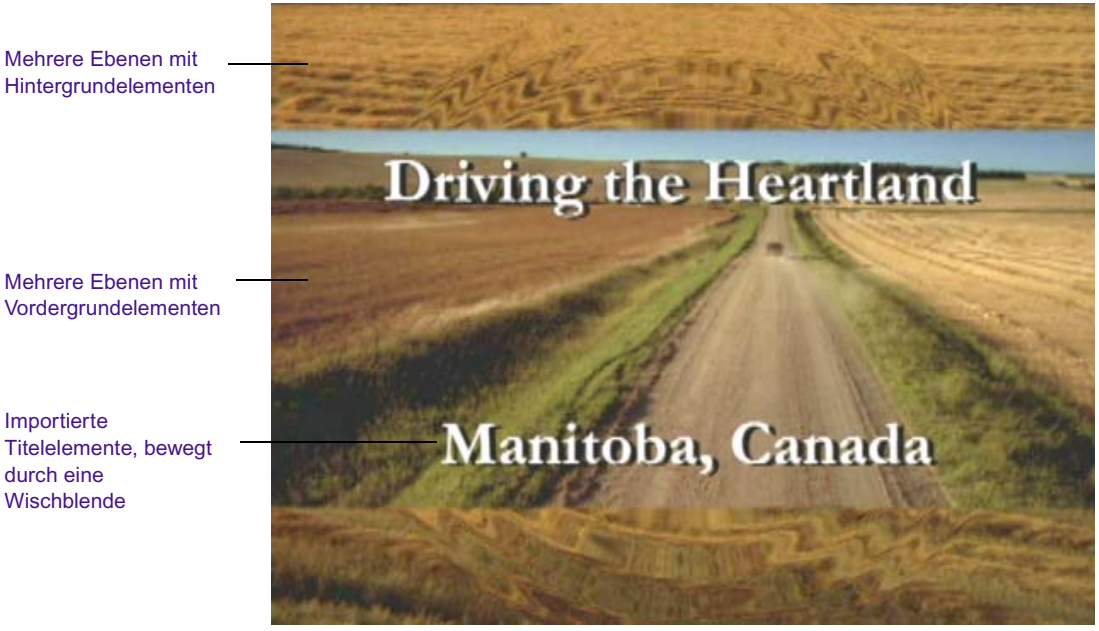
Dieses Kapitel beschreibt, wie einfache Übergangs- und Segmenteffekte mit nur einer Ebene erzeugt werden.

- Zerlegen von Effekten
- Anwenden von Effekten auf eine Sequenz
- Löschen von Effekten in einer Sequenz
- Schaltfläche Fade Effect
- Arbeiten mit Übergangseffekten

Zerlegen von Effekten

Um zu zeigen, wie Effekte in Avid Xpress DV aufgebaut werden, bietet es sich an, bestehende Effekte in ihre Grundbestandteile zu zerlegen. So lässt sich verdeutlichen, wie sich die verschiedenen Elemente mit Avid Xpress DV zu neuen Effekten kombinieren lassen.

Die in der folgenden Timeline gezeigte Sequenz enthält eine Reihe von Effekten, bei denen alle Grundtechniken zum Einsatz kommen, angefangen von einfachen Überblendungen bis zu verschachtelten Ebenen.



Die Timeline für diese Sequenz, die im Folgenden abgebildet ist, enthält sowohl Übergangs- als auch Segmenteffekte, die horizontal, vertikal und verschachtelt auf die Videospuren angewendet wurden. Die Bildbeschriftungen erklären die einzelnen Elemente und verweisen auf die entsprechenden Abschnitte in diesem Handbuch.

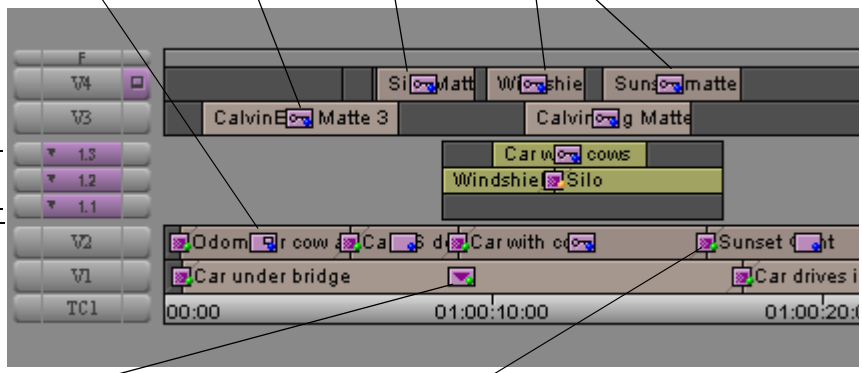
Zerlegen einer Effektsequenz

Wischblende mit importierter Grafik: Siehe „Arbeiten mit importierten Grafiken und Animationen“ auf Seite 237.

Als Matte Key-Effekte importierte Titelgrafiken: Siehe „Arbeiten mit importierten Grafiken und Animationen“ auf Seite 237.

Mehrfache Anwendung einer Effektvorlage zum Beschneiden und Platzieren von Vordergrundbildern auf V2: Siehe „Anwenden einer Effektvorlage“ auf Seite 163.

Ein- und Ausblendung gekeyter Titel: Siehe „Schaltfläche Fade Effect“ auf Seite 61.



Verschachtelte Segmente fügen der Vordergrundspur mehr Ebenen hinzu: Siehe „Verschachteln von Effekten“ auf Seite 240.

Submaster-Segment aus zusammengefassten Ebenen als Hintergrund auf V1: Siehe „Bearbeiten mit dem Submaster-Effekt“ auf Seite 248.

Sequenz mit Überblendungen als Vordergrund auf V2: Siehe „Anwenden eines Effekts auf mehrere Übergänge“ auf Seite 55 und „Arbeiten mit Übergangseffekten“ auf Seite 62.

Verschiedene Effektparameter werden zum Soften, Verzerren und zum Positionieren von Bildern eingesetzt: Siehe „Effekt-Editor“ auf Seite 91.

Anwenden von Effekten auf eine Sequenz

Dieser Abschnitt beschreibt, wie ein Effekt auf eine Sequenz in der Timeline angewendet wird. Effekte lassen sich wie folgt anwenden:

- auf einen Übergang oder ein Segment auf einer einzelnen Videoebene
- mehrere Übergänge oder Segmente

Die Art des Effekts (Übergang oder Segment) bestimmt, wo der Effekt in der Sequenz angewendet werden kann. Eine Erläuterung der Effektarten finden Sie unter „Effektarten“ auf Seite 30. Informationen zu einzelnen Effekten finden Sie unter „2D-Effekte“ auf Seite 376.

Der nächste Schritt nach dem Anwenden eines Effekts ist das Einstellen der Parameter. Erläuterungen zum Einstellen von Effektparametern finden Sie unter „Effektparameter“ auf Seite 96.

Anwenden eines Effekts auf einen einzelnen Übergang oder ein Segment

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einer einzelnen Videoebene einen einzigen Übergangs- oder Segmenteffekt hinzufügen, indem Sie einen Effekt aus der Effekt-Palette ziehen oder auf ein Segment oder einen Übergang doppelklicken.

Außerdem können Sie einige der am häufigsten verwendeten Übergangseffekte (z.B. Überblendungen) anwenden, indem Sie auf die Schaltfläche Quick Transition klicken. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Schaltfläche Quick Transition“ auf Seite 67.

Ziehen eines Effekts aus der Effekt-Palette

So wenden Sie einen Effekt auf einen einzelnen Übergang oder ein Segment an:

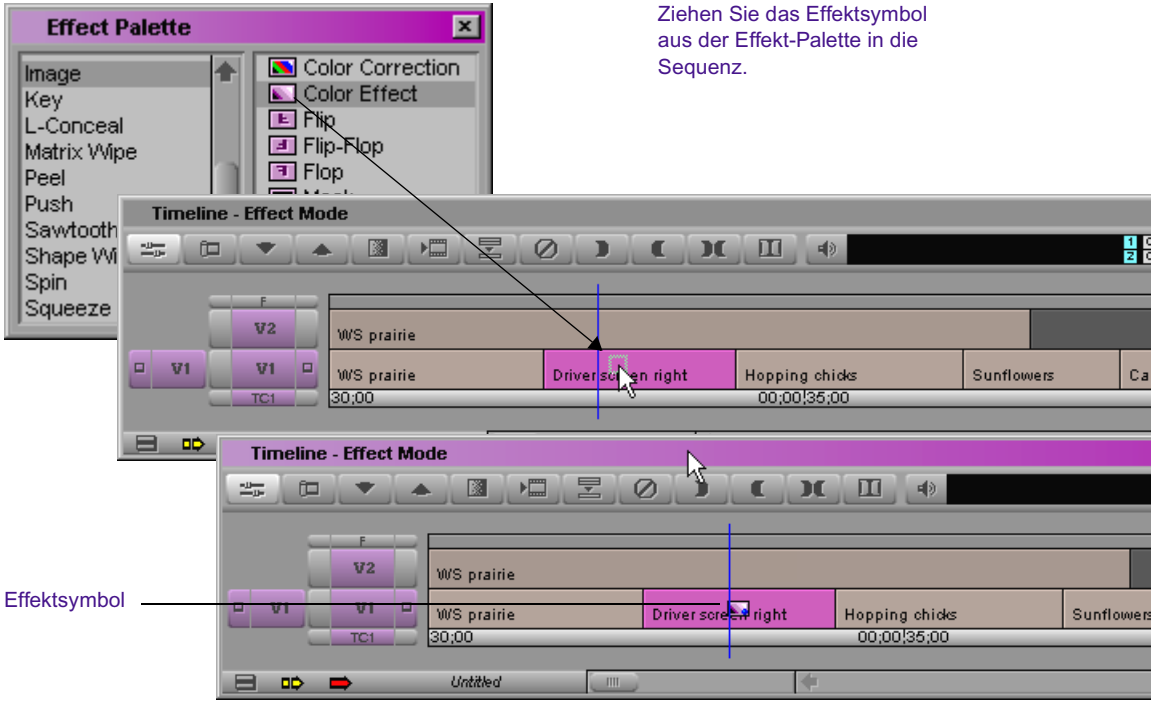
1. Erstellen Sie mit den normalen Bearbeitungsverfahren des Avid-Systems eine Sequenz im Composer-Monitor.

   Informationen zum Bearbeiten von Sequenzen finden Sie im Kapitel „Erste Schnitte“ des Benutzerhandbuchs.

2. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effekt-Palette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.

   Eine Erläuterung der Effekt-Palette finden Sie unter „Wiedergabemöglichkeiten von Effekten“ auf Seite 32.
3. Klicken Sie auf das Effektsymbol in der Effekt-Palette, ziehen Sie es auf das Segment oder den Übergang in der Timeline, und lassen Sie die Maustaste los.

   Das Effektsymbol wird dann in der Timeline wie folgt angezeigt.



Wenn es sich um einen Übergangseffekt handelt und die Sequenz vor und nach dem Übergang nicht genügend Bildmaterial („Blendenfleisch“) für den Effekt enthält, wird ein Dialogfeld eingeblendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anpassen des Effekts an die Materiallänge“ auf Seite 78.

Wenn Sie einen Segmenteffekt in der Timeline ziehen, werden nacheinander die Segmente markiert. Wenn Sie einen Übergangseffekt in der Timeline ziehen, werden nacheinander die Übergänge markiert. Manche Effekte sind sowohl Übergangs- als auch Segmenteffekte; in diesen Fällen werden in der Timeline sowohl Übergänge als auch Segmente markiert.

Doppelklicken auf ein Effektsymbol in der Effekt-Palette

So wenden Sie einen Effekt auf ein einzelnes Segment an:

1. Erstellen Sie mit den normalen Bearbeitungsverfahren des Avid-Systems eine Sequenz im Composer-Monitor.

   Informationen zum Bearbeiten von Sequenzen finden Sie im Kapitel „Erste Schnitte“ des Benutzerhandbuchs.

2. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effekt-Palette:

   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.

3. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
4. Klicken Sie auf das Segment, auf das der Effekt angewendet werden soll.
5. Doppelklicken Sie auf das Effektsymbol in der Effekt-Palette.

   Das Effektsymbol erscheint jetzt in der Timeline.

Wenn es sich um einen Übergangseffekt handelt und die Sequenz vor und nach dem Übergang nicht genügend Bildmaterial („Blendenfleisch“) für den Effekt enthält, wird ein Dialogfeld eingeblendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anpassen des Effekts an die Materiallänge“ auf Seite 78.

So wenden Sie einen Effekt im Trimmmodus auf einen einzelnen Übergang an:

1. Erstellen Sie mit den normalen Bearbeitungsverfahren des Avid-Systems eine Sequenz im Composer-Monitor.
2. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effekt-Palette:

- Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
- Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.

3. Klicken Sie auf den Übergang, dem Sie den Effekt hinzufügen möchten.
4. Doppelklicken Sie auf das Effektsymbol in der Effekt-Palette.

   Das Effektsymbol erscheint jetzt in der Timeline.

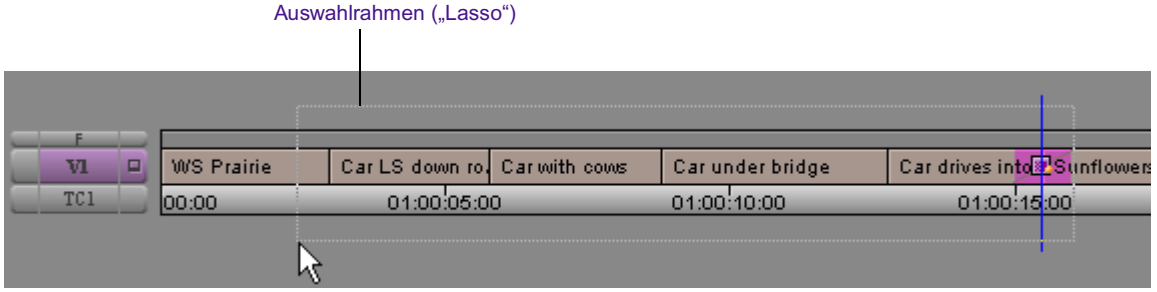
Wenn es sich um einen Übergangseffekt handelt und die Sequenz vor und nach dem Übergang nicht genügend Bildmaterial („Blendenfleisch“) für den Effekt enthält, wird ein Dialogfeld eingeblendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anpassen des Effekts an die Materiallänge“ auf Seite 78.

Übergangseffekte können nur im Trimmmodus mit diesem Verfahren hinzugefügt werden. Siehe „Erzeugen einer Überblendung im Trimmmodus“ auf Seite 64.

Anwenden eines Effekts auf mehrere Übergänge

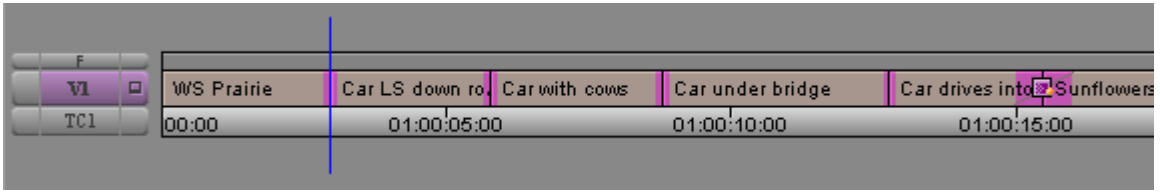
So wenden Sie einen Effekt auf mehrere Übergänge an:

1. Wenn an keinem der Übergänge ein Effekt vorhanden ist, fügen Sie an einem davon einen Übergangseffekt hinzu. In Avid Xpress DV ist das hier beschriebene Verfahren nur möglich, wenn mindestens ein Übergang bereits mit einem Effekt versehen ist.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.
3. Klicken Sie auf den in Schritt 1 beschriebenen Übergangseffekt.
4. Wenn der Effekt-Editor leer ist, klicken Sie darauf, so dass die Informationen für den Übergangseffekt angezeigt werden.
5. Klicken Sie *oberhalb* der Timeline und ziehen Sie einen Auswahlrahmen („Lasso“) auf. Ziehen Sie diesen Rahmen nach links oder rechts unten, um weitere Übergänge in die Auswahl aufzunehmen.



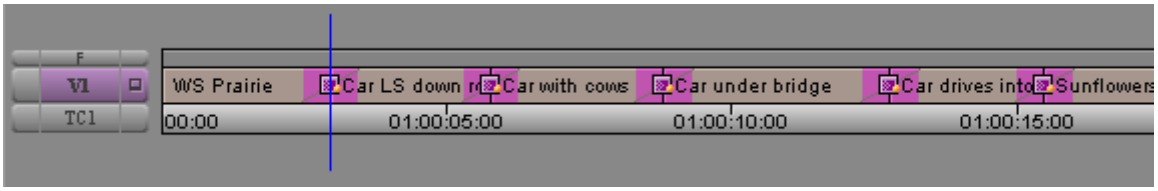
6. Lassen Sie die Maustaste los, wenn alle gewünschten Übergänge umrahmt sind.

   Die ausgewählten Übergänge werden markiert, und der Positionszeiger springt auf den ersten Übergang.



7. Wenn die Übergänge, auf die der Effekt angewendet werden soll, nicht nebeneinander liegen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf bereits ausgewählte Übergänge, um diese zu deaktivieren.
8. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effekt-Palette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
9. Doppelklicken Sie auf das Symbol für den Effekt, der auf die Übergänge angewendet werden soll.

   Der Effekt erscheint auf den in der Timeline markierten Übergängen.



Wenn die Sequenzen nicht über genügend Bildmaterial („Blendenfleisch“) verfügen, um den Übergangseffekt anzuwenden, wird ein Dialogfeld eingeblendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anpassen des Effekts an die Materiallänge“ auf Seite 78.

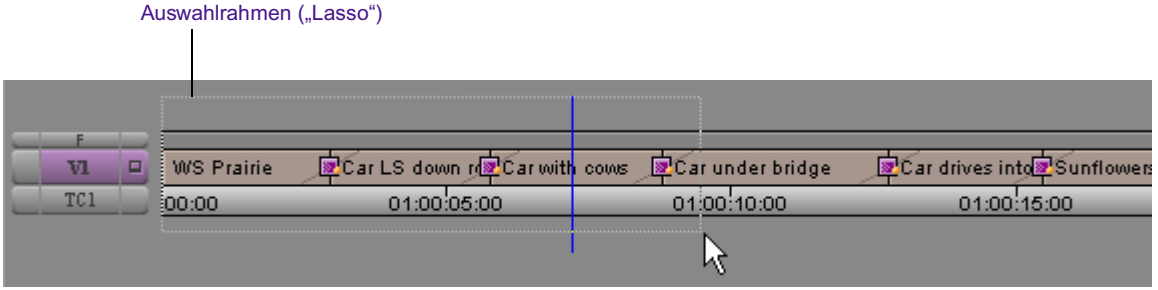
Anwenden eines Effekts auf mehrere Segmente

Ein Effekt kann in einem einzigen Schritt auf mehrere Segmente auf derselben oder mehreren Videoebenen angewendet werden. Das folgende Verfahren beschreibt die Auswahl mehrerer Segmente auf derselben Videoebene. Das gleiche Verfahren können Sie auch zur Auswahl von Segmenten auf mehreren Ebenen benutzen.

Befinden Sie sich im Trimmmodus, kann ein Effekt nicht auf mehrere Segmente angewendet werden.

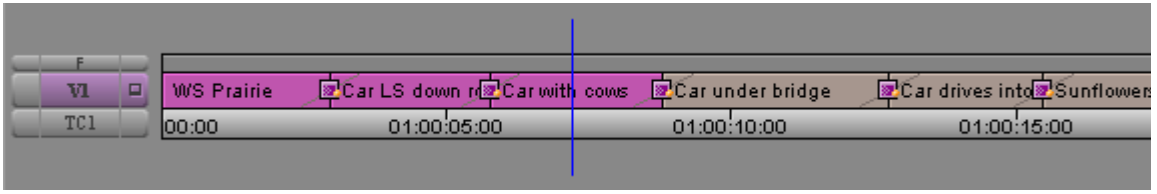
So wenden Sie einen Effekt auf mehrere Segmente auf derselben Videoebene an:

1. Klicken Sie *oberhalb* der Timeline und links neben dem am weitesten links liegenden Segment, das Sie auswählen möchten. Ziehen Sie dann nach *rechts unten* einen Auswahlrahmen auf.
2. Ziehen Sie diesen Auswahlrahmen so lange nach rechts, bis Sie das am weitesten rechts liegende auszuwählende Segment mit dem Lasso markiert haben.



3. Lassen Sie die Maustaste los.

   Avid Xpress DV markiert die von Ihnen ausgewählten Segmente.



4. Wenn die Segmente, auf die der Effekt angewendet werden soll, nicht aufeinander folgen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf ein ausgewähltes Segment, um dieses auszuschließen. Sie können auch bei gedrückter Umschalttaste ein oder mehrere Segmente hinzufügen.
5. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effekt-Palette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
6. Doppelklicken Sie auf das Symbol für den Effekt, der auf die Segmente angewendet werden soll.

   Avid Xpress DV wendet den Effekt auf die in der Timeline markierten Segmente an.

Löschen von Effekten in einer Sequenz

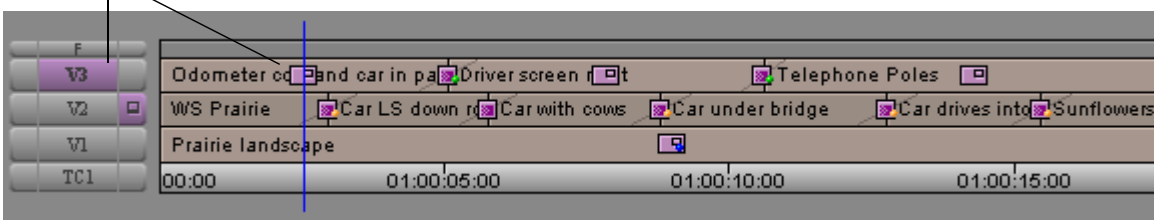
Sie können Übergangseffekte jederzeit aus einer Sequenz in der Timeline löschen. Auch Segmenteffekte können jederzeit aus einer Sequenz in der Timeline gelöscht werden, außer wenn der Trimmmodus aktiviert ist. Zum Löschen eines einzelnen Effekts aus einer Sequenz oder zum Löschen von Effekten in mehreren Segmenten haben Sie folgende Möglichkeiten:

Löschen eines einzelnen Effekts

So löschen Sie einen einzelnen Effekt:

1. Schieben Sie den Positionszeiger zu dem Timeline-Segment, in dem sich das Symbol des betreffenden Effekts befindet.

Die Spur mit dem betreffenden Effekt ist ausgewählt.



2. Wenn mehrere Spuren an derselben Position in der Timeline Effekte enthalten, achten Sie darauf, nur die Spur mit dem Effekt auszuwählen, der gelöscht werden soll.

   In diesem Beispiel ist nur Spur V3 ausgewählt.

Wenn Sie einen Segmenteffekt löschen und das Segment außerdem einen Übergangseffekt enthält, dann wird auch dieser gelöscht, da er sich „oberhalb“ des Segmenteffekts befindet. Sie müssen den Übergangseffekt also gegebenenfalls neu anwenden.

3. Löschen Sie den Effekt wie folgt:

   - Wenn der Effekt-Editor nicht aktiv ist, klicken Sie in der Tool-Palette auf Remove Effect.

     Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

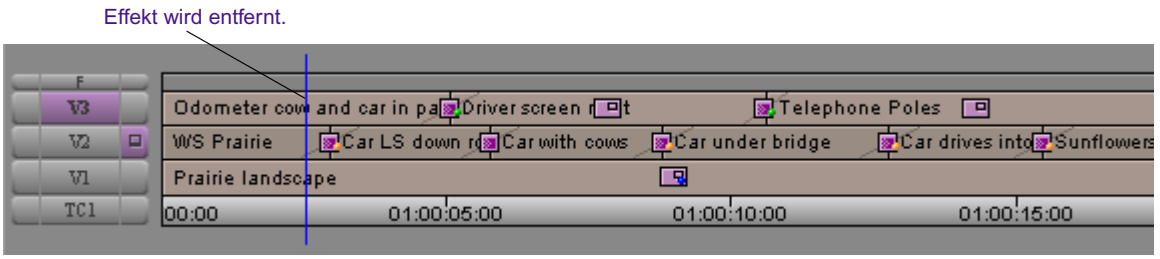
   - Wenn der Effekt-Editor aktiv ist, wählen Sie den Effekt aus und drücken die Löschtaste.

     Zum Öffnen des Effekt-Editors wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.

   - Im Trimmmodus (nur für Übergangseffekte) drücken Sie entweder die Löschtaste oder klicken auf die Schaltfläche Remove Effect.

     Weitere Informationen zum Umschalten in den Trimmmodus finden Sie unter „Aufrufen des Trimmmodus“ im Kapitel „Arbeiten im Trimmmodus“ im Benutzerhandbuch.

Beim Löschen eines Effekts aus einer Sequenz wird die verknüpfte Mediendatei von Avid Xpress DV nicht *gelöscht. Um die Mediendatei des Effekts zu löschen, müssen Sie diese manuell von dem Laufwerk entfernen. Diese Funktionsweise wurde in Avid Xpress DV bewusst so konzipiert, damit ein gelöschter Effekt bei Bedarf wiederhergestellt und Änderungen rückgängig gemacht werden können. Informationen zum Löschen der Mediendatei eines Effekts finden Sie unter „Verwalten von Effekt-Mediendateien“ auf Seite 201.*



Löschen mehrerer Übergangseffekte

So löschen Sie mehrere Übergangseffekte:

1. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf alle Übergangseffekte, die Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Remove Effect, oder drücken Sie die Löschtaste.

Löschen mehrerer Segmenteffekte

So löschen Sie mehrere Segmenteffekte:

1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie nacheinander auf alle Segmente, die die zu löschenden Segmenteffekte enthalten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Remove Effect, oder drücken Sie die Löschtaste.

Schaltfläche Fade Effect

Mit Hilfe der Schaltfläche Fade Effect können Sie Segmenteffekte schnell und mühelos ein- und ausblenden. Es wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Anzahl der Bilder eingeben können, über die ein- und ausgeblendet werden soll.

Die Funktion Fade Effect erzeugt automatisch Keyframes für den Effekt. Im Effekt-Editor haben Sie Zugriff auf die Keyframes.

So blenden Sie einen oder mehrere Segmenteffekte in einer Sequenz ein bzw. aus:

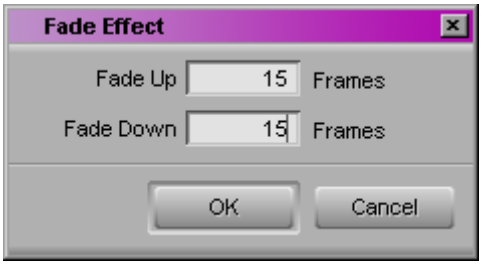
1. Nehmen Sie mit einer der folgenden Methoden eine Auswahl in der Timeline vor:
   - Zum Ein- bzw. Ausblenden eines einzelnen Segmenteffekts verschieben Sie den Positionszeiger in das Segment.

- Zum Ein- bzw. Ausblenden von mehreren Segmenteffekten klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unter der Timeline und dann bei gedrückter Umschalttaste auf die Segmente.

2. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Fade Effect.

   Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

   Das Dialogfeld Fade Effect wird eingeblendet.



3. Geben Sie im Dialogfeld Fade Effect die Anzahl der Bilder ein, über die ein- und ausgeblendet werden soll, und klicken Sie auf OK.

   Sie können den ein- oder ausgeblendeten Effekt sofort anschauen, indem Sie das bzw. die Segmente abspielen.

Arbeiten mit Übergangseffekten

Ein Übergangseffekt wird auf die Schnittstelle zwischen zwei Clips, die sich auf der gleichen Videospur befinden, angewendet. Sie können die Ausrichtung und die Dauer des Übergangseffekts anpassen. Je nach Effekt gibt es weitere Parameter.

Übergangseffekte befinden sich in allen Kategorien der Effekt-Palette, mit Ausnahme der Kategorie Image. Eine Erklärung der Übergangseffekte in den einzelnen Kategorien finden Sie unter Kapitel 9.

Anwenden eines Überblendungseffekts

Einer der am häufigsten verwendeten Übergangseffekte ist die Überblendung (Dissolve). In Avid Xpress DV stehen vier Verfahren zum Erzeugen eines Dissolve-Effekts zur Verfügung:

- Wählen Sie in der Effekt-Palette den Dissolve-Effekt.

  Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erzeugen von Überblendungseffekten mit der Effekt-Palette“ auf Seite 63.

- Im Trimmmodus können Sie Überblendungen mit Hilfe der Übergangsparameter erzeugen.

  Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erzeugen einer Überblendung im Trimmmodus“ auf Seite 64.

- Verwenden Sie die Schaltflächen Head Fade und Tail Fade.

  Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Hinzufügen von Überblendungen mit Hilfe der Schaltflächen Head Fade und Tail Fade“ auf Seite 65.

- Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Quick Transition.

  Sie können die Schaltfläche Quick Transition auch verwenden, um einige andere häufig verwendete Übergangseffekte schnell zu erzeugen und anzupassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Schaltfläche Quick Transition“ auf Seite 67.

Erzeugen von Überblendungseffekten mit der Effekt-Palette

So wenden Sie eine Überblendung mit Hilfe der Effekt-Palette an:

1. Erstellen Sie mit den üblichen Bearbeitungsverfahren eine Sequenz im Composer-Monitor. Informationen zum Bearbeiten von Sequenzen finden Sie im Kapitel „Erste Schnitte“ des Benutzerhandbuchs.
2. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effekt-Palette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
3. Klicken Sie auf die Kategorie Blend.

4. Ziehen Sie das Symbol des Dissolve-Effekts auf den Übergang in der Timeline, und lassen Sie die Maustaste los.

   Das Überblendungseffektsymbol erscheint jetzt in der Timeline.

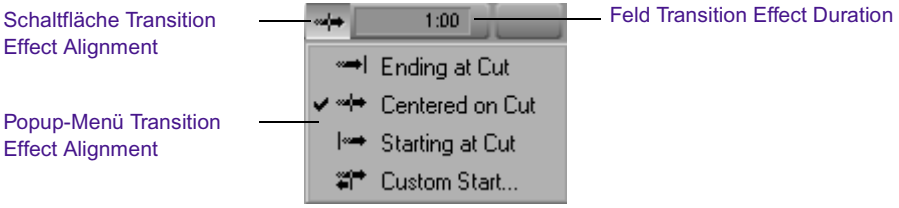
Wenn die Sequenz vor oder nach dem Übergang nicht genügend Bildmaterial („Blendenfleisch“) enthält, um einen Übergangseffekt anzuwenden, wird ein Dialogfeld eingeblendet. Siehe „Anpassen des Effekts an die Materiallänge“ auf Seite 78.

Erzeugen einer Überblendung im Trimmmodus

Sie können zum Erzeugen einer Überblendung im Trimmmodus die Übergangsparameter im Effekt-Editor und im Composer-Monitor benutzen.

So erzeugen Sie eine Überblendung mit Hilfe der Übergangsparameter:

1. Klicken Sie im Trimmmodus auf einen Übergang in der Timeline.
2. Geben Sie im Textfeld Transition Effect Duration des Effekt-Editors oder des Composer-Monitors die Dauer der Überblendung ein.



   Dadurch wird die Überblendung am Übergang und in der Timeline eingefügt.

Das Format für die Anzeige der Dauer über dem Composer-Monitor ergibt sich aus der für Duration gewählten Einstellung, zum Beispiel Sekunden:Bilder. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Arbeiten im Trimmmodus“ im Benutzerhandbuch.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Transition Effect Alignment, und wählen Sie im Popup-Menü die gewünschte Position im Verhältnis zum Schnittpunkt.

Eine Beschreibung der Optionen im Popup-Menü Transition Effect Alignment finden Sie unter „Transition-Parameter“ auf Seite 375.

Hinzufügen von Überblendungen mit Hilfe der Schaltflächen Head Fade und Tail Fade

Sie können mit Hilfe der Schaltflächen Head Fade und Tail Fade einer oder mehreren Videospuren Überblendungen bzw. einer oder mehreren Audiospuren Ein- oder Ausblendungen hinzufügen.

Sie können die Schaltflächen Head Fade und Tail Fade über die Command-Palette Tasten auf der Tastatur oder vorhandenen Schaltflächenpositionen, wie z.B. der Tool-Palette, zuweisen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zuordnen benutzerdefinierter Schaltflächen“ im Kapitel „Die wichtigsten Tools“ im Benutzerhandbuch.

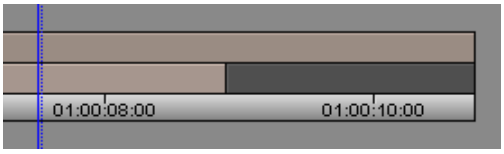
So fügen Sie Überblendungen mit Hilfe der Schaltflächen Head Fade und Tail Fade hinzu:

1. Schieben Sie den Positionszeiger an die Position eines Clips, an der die Überblendung enden bzw. beginnen soll.

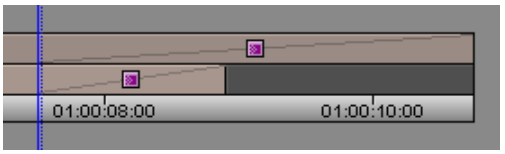
   Wenn Sie den Positionszeiger z.B. an einer Stelle platzieren, die zehn Bilder nach dem Anfang des Clips liegt, und auf die Schaltfläche Head Fade klicken, erzeugt das System eine Überblendung über zehn Bilder vom Anfang des Clips bis zum Positionszeiger.

2. Wählen Sie die Spuren aus, in denen Sie Überblendungen erzeugen möchten.

   Wenn Sie mehr als eine Spur auswählen, erzeugt das System Überblendungen mit passenden Längen für jede einzelne Spur, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.



Vorher



Nachher: Zwei Dissolves unterschiedlicher Länge auf den zwei Spuren

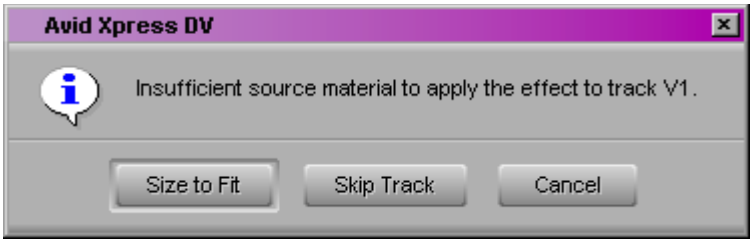
3. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

4. Klicken Sie auf die Registerkarte FX und dann auf Active Palette.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Head Fade bzw. Tail Fade.

   Die Überblendungen werden in der Timeline angezeigt. Wenn eine Überblendung am Schnittpunkt zwischen zwei Clips beginnt oder endet, gehen die beiden Clips ineinander über. Andernfalls wird von Schwarz ein- bzw. in Schwarz ausgeblendet.

6. (Optional) Wenn es für eine markierte Spur nicht ausreichend Zuspielmaterial gibt, um eine Überblendung der angegebenen Länge zu erzeugen, wird eine Meldung angezeigt.



   Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

   - Klicken Sie auf Size to Fit.

     Das System erzeugt die längstmögliche Überblendung. Weitere Informationen zum Anpassen von Effekten an die verfügbare Materiallänge finden Sie unter „Anpassen des Effekts an die Materiallänge“ auf Seite 78.

   - Klicken Sie auf Skip Track.

     Auf der Spur, für die zu wenig Zuspielmaterial vorhanden ist, wird keine Überblendung erzeugt. Es werden jedoch Überblendungen für alle markierten Spuren, für die ausreichend Material zur Verfügung steht, erzeugt.

   - Klicken Sie auf Cancel.

     Es werden keine Überblendungen erstellt.

Schaltfläche Quick Transition

Sie können die am häufigsten verwendeten Übergangseffekte erzeugen, indem Sie auf die Schaltfläche Quick Transition klicken.

Über diese Schaltfläche können Sie die folgenden Übergangseffekte ohne die Effektpalette erzeugen:

- Dissolve
- Fade to Color
- Fade from Color
- Dip to Color

Sie können denselben Übergangseffekt gleichzeitig auf mehrere Übergänge anwenden, indem Sie IN- und OUT-Marken in der Sequenz so setzen, dass sämtliche betroffenen Übergänge ausgewählt werden. Wenn Sie dann auf die Schaltfläche Quick Transition klicken, enthält das Dialogfeld Quick Transition das Kontrollkästchen Apply to All Transitions (IN -> OUT). Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anwenden von Effekten auf mehrere Übergänge über die Schaltfläche Quick Transition“ auf Seite 71.

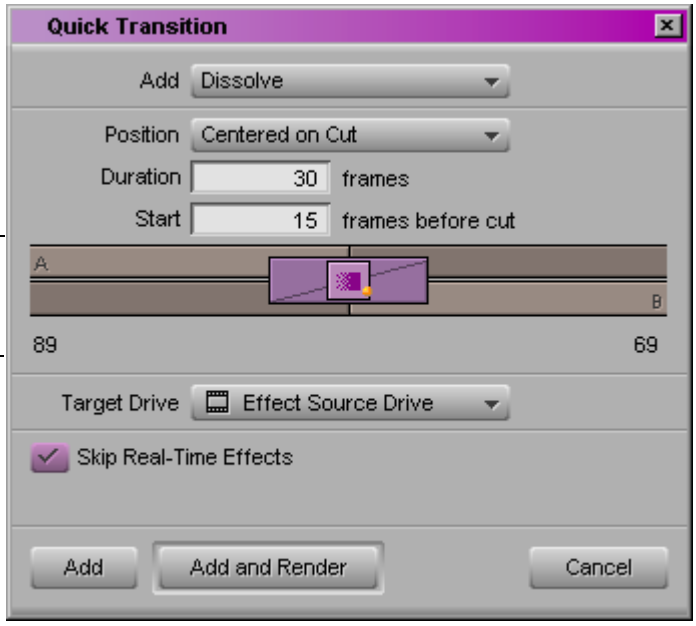
Erzeugen eines Effekts über die Schaltfläche Quick Transition

So erzeugen Sie einen Effekt über die Schaltfläche Quick Transition:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf den Übergang in der Timeline.
2.
   Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Quick Transition.

   Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

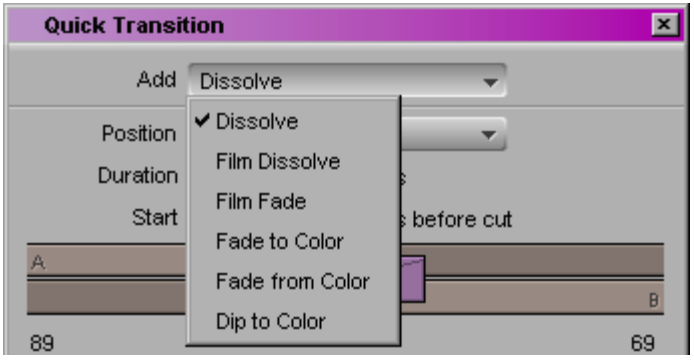
   Das Dialogfeld Quick Transition erscheint.



Grafische Darstellung von Bildmaterial und Effekt

Das Dialogfeld enthält eine grafische Darstellung des Materials vor und nach dem Übergang, wobei das Effektsymbol sich am Übergang befindet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition“ auf Seite 75.

3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Add den gewünschten Übergangseffekt.



Eine Beschreibung der einzelnen in diesem Menü verfügbaren Effekte finden Sie unter „Blend-Effekte“ auf Seite 377.

Wenn Sie eine Vorlage für einen Überblendungseffekt in einer Bin namens Quick Transitions speichern, wird diese Effektvorlage im Popup-Menü Add angezeigt. Siehe „Effektvorlagen“ auf Seite 161.

Bei der Auswahl eines Farbübergangs mit Quick Transition ist die Standardfarbe Schwarz. Um eine andere Farbe auszuwählen, müssen Sie in den Effektmodus schalten. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Effekt-Editor“ auf Seite 91.

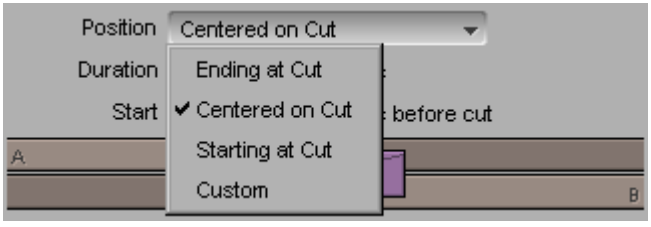
4. Zum Bestimmen der Dauer des Übergangs haben Sie folgende Möglichkeiten:

   - Geben Sie im Textfeld Duration die Dauer in Bildern ein.
   - Klicken Sie entweder auf den linken oder den rechten Rand des Symbols Dissolve Effect und ziehen Sie ihn, bis die gewünschte Dauer erreicht ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition“ auf Seite 75.

   Die grafische Anzeige gibt die veränderte Dauer wieder: Das Effektsymbol vergrößert oder verkleinert sich, und die Zahlenwerte in den Textfeldern Duration und Start ändern sich entsprechend.

5. Passen Sie die Ausrichtung des Effekts im Verhältnis zum Schnittpunkt mit einer der folgenden Methoden an:

   - Wählen Sie aus dem Popup-Menü Position eine Ausrichtung aus, so dass der Effekt am Schnittpunkt endet, dort zentriert ist oder am Schnittpunkt beginnt.



   - Wählen Sie aus dem Popup-Menü Position die Option Custom, und geben Sie anschließend im Textfeld Start eine Zahl ein, um festzulegen, wie viele Bilder vor dem Schnittpunkt der Effekt beginnen soll.

Wenn Sie auf die grafische Anzeige klicken, wählt Avid Xpress DV automatisch die Option Custom im Popup-Menü Position aus.

- Klicken Sie in der grafischen Anzeige auf den Effekt, und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle relativ zum Schnittpunkt.
- Klicken Sie auf eine der Ausrichtungsschaltflächen unterhalb der grafischen Anzeige.

  Weitere Informationen zu den Optionen in der grafischen Anzeige finden Sie unter „Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition“ auf Seite 75.

Avid Xpress DV platziert den Effekt und aktualisiert die grafische Anzeige und den Wert im Textfeld Start entsprechend der neuen Position des Effekts.

Falls Sie eine Ausrichtung auswählen, für die nicht genügend Material zur Verfügung steht, nähert sich Avid Xpress DV so weit wie möglich an die gewünschte Ausrichtung an.

6. Klicken Sie auf Target Drive, und wählen Sie im Popup-Menü das Laufwerk zum Abspeichern des Effekts, wenn dieser gerendert werden soll.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung eines Übergangs befindet.

7. (Optional) Wenn Sie IN- und OUT-Marken in der Sequenz gesetzt haben, enthält das Dialogfeld Quick Transition das Kontrollkästchen Apply to All Transitions (IN -> OUT). Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um denselben Effekt auf alle Übergänge zwischen der IN- und der OUT-Marke anzuwenden. Soll der Effekt nur auf den Übergang angewendet werden, auf dem sich der Positionszeiger befindet, deaktivieren Sie es.

8. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

   - Um den Effekt hinzuzufügen, ohne ihn zu rendern, klicken Sie auf Add.
   - Um den Effekt hinzuzufügen und zu rendern, klicken Sie auf Add and Render.

Avid Xpress DV fügt den Effekt dem ausgewählten Übergang in der Sequenz hinzu. Wenn Sie Apply to All Transitions (IN -> OUT) aktiviert haben, fügt Avid Xpress DV den Effekt allen Übergängen zwischen dem IN- und dem OUT-Punkt hinzu.

Anwenden von Effekten auf mehrere Übergänge über die Schaltfläche Quick Transition

Sie können mehrere Übergänge auswählen, indem Sie IN- und OUT-Marken setzen und dann einen Effekt aus dem Dialogfeld Quick Transition auf alle ausgewählten Übergänge gleichzeitig anwenden.

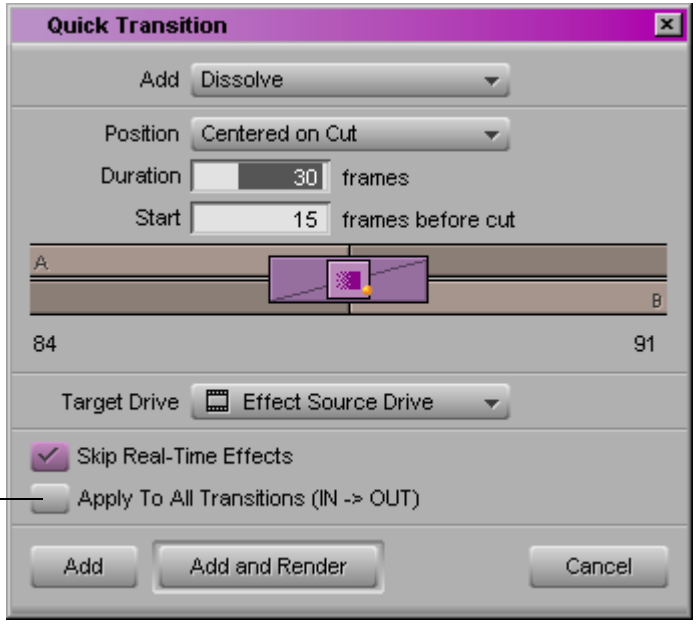
So wenden Sie einen Effekt mit Hilfe der Schaltfläche Quick Transition auf mehrere Übergänge an:

1. Setzen Sie IN- und OUT-Marken um die Übergänge, denen Sie den Effekt hinzufügen möchten.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Schaltflächen der Recorder-Spuren, denen Sie den Effekt hinzufügen möchten, im Spurenauswahl-Bedienfeld ausgewählt sind.
3. (Optional) Soll ein bestimmter Übergang in der grafischen Anzeige des Dialogfelds Quick Transition angezeigt werden, verschieben Sie den Positionszeiger zu diesem Übergang.

Die grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition zeigt immer den Übergang an, der dem Positionszeiger am nächsten ist. Wenn Sie einen Effekt für die Anwendung auf mehrere Übergänge definieren, können Sie die Positionsinformationen der einzelnen Übergänge wahrscheinlich nicht verwenden, da Sie einen Effekt erstellen müssen, der auf alle Übergänge passt. Sie können jedoch einen Übergang als Modell wählen. Als Modell würde sich z.B. ein Übergang mit einer möglichst geringen Handle-Länge eignen. Passt der Effekt auf diesen Übergang, müsste er auch auf alle anderen ausgewählten Übergänge passen.

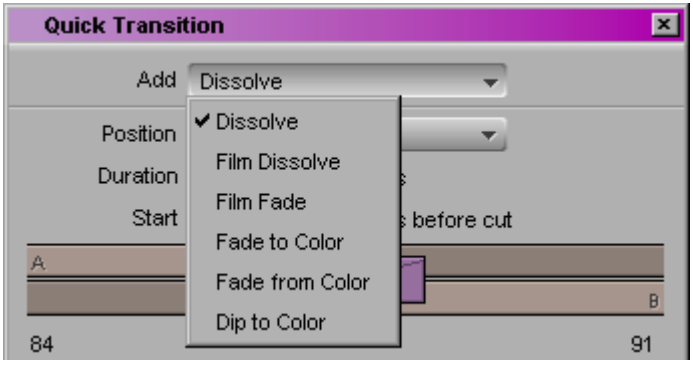
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Quick Transition.

   Das Dialogfeld Quick Transition erscheint.



Kontrollkästchen Apply to All Transitions

5. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Add den gewünschten Übergangseffekt.



Eine Beschreibung der einzelnen in diesem Menü verfügbaren Effekte finden Sie unter „Blend-Effekte“ auf Seite 377.

Wenn Sie eine Vorlage für einen Überblendungseffekt in einer Bin namens Quick Transitions speichern, wird diese Effektvorlage im Popup-Menü Add angezeigt. Siehe „Effektvorlagen“ auf Seite 161.

Bei der Auswahl eines Farbübergangs mit Quick Transition ist die Standardfarbe Schwarz. Um eine andere Farbe auszuwählen, müssen Sie in den Effektmodus schalten. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Effekt-Editor“ auf Seite 91.

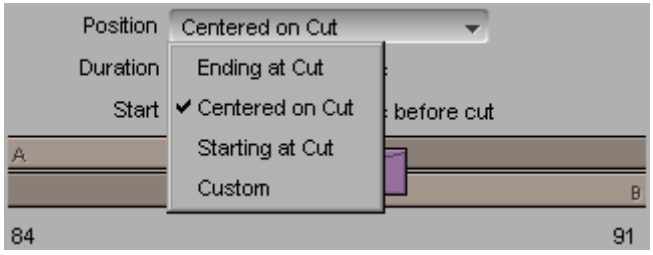
6. Zum Bestimmen der Dauer des Übergangs haben Sie folgende Möglichkeiten:

   - Geben Sie im Textfeld Duration die Dauer in Bildern ein.
   - Klicken Sie entweder auf den linken oder den rechten Rand des Symbols Dissolve Effect und ziehen Sie ihn, bis die gewünschte Dauer erreicht ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition“ auf Seite 75.

   Die grafische Anzeige gibt die veränderte Dauer wieder: Das Effektsymbol vergrößert oder verkleinert sich, und die Zahlenwerte in den Textfeldern Duration und Start ändern sich entsprechend.

7. Passen Sie die Position des Effekts im Verhältnis zum Schnittpunkt mit einer der folgenden Methoden an:

   - Wählen Sie aus dem Popup-Menü Position eine Option aus, so dass der Effekt am Schnittpunkt endet, dort zentriert ist oder am Schnittpunkt beginnt.



   - Wählen Sie aus dem Popup-Menü Position die Option Custom, und geben Sie anschließend im Textfeld Start eine Zahl ein, um festzulegen, wie viele Bilder vor dem Schnittpunkt der Effekt beginnen soll.

Wenn Sie auf die grafische Anzeige klicken, wählt Avid Xpress DV automatisch die Option Custom im Popup-Menü Position aus.

- Klicken Sie in der grafischen Anzeige auf den Effekt, und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle relativ zum Schnittpunkt.
- Klicken Sie auf eine der Ausrichtungsschaltflächen unterhalb der grafischen Anzeige.

  Weitere Informationen zu den Optionen in der grafischen Anzeige finden Sie unter „Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition“ auf Seite 75.

Avid Xpress DV platziert den Effekt und aktualisiert die grafische Anzeige und den Wert im Textfeld Start entsprechend der neuen Position des Effekts.

8. Klicken Sie auf Target Drive, und wählen Sie im Popup-Menü das Laufwerk zum Abspeichern des Effekts, wenn dieser gerendert werden soll.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung eines Übergangs befindet.
9. Aktivieren Sie Apply to All Transitions (IN -> OUT).
10. Sie haben folgende Möglichkeiten:
    - Um den Effekt hinzuzufügen, ohne ihn zu rendern, klicken Sie auf Add.
    - Um den Effekt hinzuzufügen und zu rendern, klicken Sie auf Add and Render.

    Avid Xpress DV fügt den ausgewählten Effekt allen Übergangen zwischen den IN- und OUT-Marken auf den ausgewählten Spuren in der Sequenz hinzu.

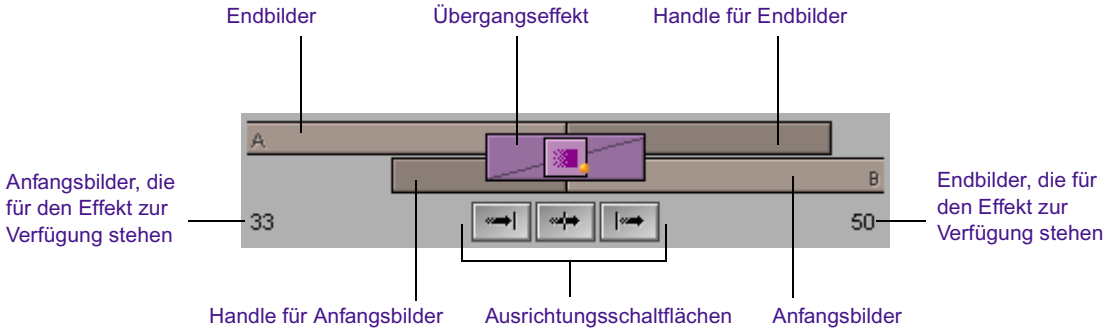
Wenn die Anfangs- und Endbilder nicht ausreichen, um den Effekt auf einen Übergang anzuwenden, wird ein Dialogfeld eingeblendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anpassen des Effekts an die Materiallänge“ auf Seite 78.

Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition

Mit Hilfe der grafischen Anzeige des Übergangseffekts im Dialogfeld Quick Transition können Sie die Länge und Position des Effekts durch einfaches Ziehen bildgenau bestimmen. Darüber hinaus können Sie die Position des Effekts mit den drei Ausrichtungsschaltflächen schnell ändern.

Funktionen der grafischen Anzeige

Die folgende Abbildung zeigt die grafische Anzeige im Dialogfeld Quick Transition.



Die grafische Anzeige enthält die folgenden Elemente:

- die End- (A) und Anfangsbilder (B) für den Übergang, auf den der Effekt angewendet werden soll. Der für den jeweiligen Abschnitt des Bildmaterials zur Verfügung stehende Handle wird deutlich gekennzeichnet, sowohl in der Grafik selbst (als dunklerer Bereich) und durch die Anzahl der Bilder.
- den anzuwendenden Übergangseffekt. Die Anzeige enthält das Effektsymbol und gibt die Länge und Position des Effekts im Verhältnis zum Material an.
- drei Ausrichtungsschaltflächen. Diese werden angezeigt, wenn Sie im Popup-Menü Position die Option Custom auswählen oder in die grafische Anzeige klicken. Mit den Ausrichtungsschaltflächen können Sie die Position des Effekts ändern, so dass dieser am Schnittpunkt endet, dort zentriert ist oder am Schnittpunkt beginnt.

Avid Xpress DV zeichnet und skaliert die grafische Anzeige so, dass diese stets die relative Größe und Position des Übergangseffekts im Verhältnis zum Material anzeigt. In der obigen Abbildung ist der Effekt beispielsweise 30 und der Handle für die Endbilder 33 Bilder lang. Der Effekt wird daher etwas kürzer dargestellt als der Handle für Endbilder.

Anpassen des Effekts durch Ziehen

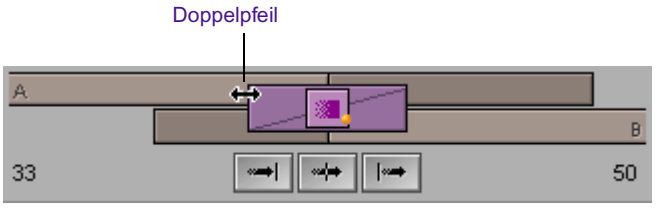
Sie können die Länge bzw. Position des Übergangseffekts durch Ziehen in der grafischen Anzeige steuern.

So passen Sie die Länge des Effekts an:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Um die Länge des Effekts zu ändern und den Anfangspunkt beizubehalten, platzieren Sie den Mauszeiger über dem rechten Rand des Effekts.
   - Um die Länge des Effekts zu ändern und den Endpunkt beizubehalten, platzieren Sie den Mauszeiger über dem linken Rand des Effekts.

   Der Zeiger verwandelt sich in einen Doppelpfeil.



2. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

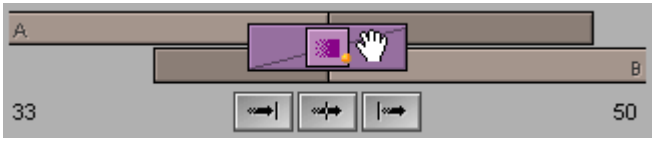
   - Um den Effekt zu verlängern, bewegen Sie den Pfeil vom Effektsymbol in der Mitte weg.
   - Um den Effekt zu verkürzen, bewegen Sie den Pfeil auf das Effektsymbol in der Mitte zu.

   Die grafische Anzeige und das Textfeld Duration werden entsprechend der vorgenommenen Änderung aktualisiert. Wenn Sie den linken Rand des Effekts verschieben, wird der neue Startpunkt auch im Textfeld Start angezeigt.

So passen Sie die Position des Effekts an:

1. Platzieren Sie den Mauszeiger über dem Effekt.

   Der Mauszeiger verwandelt sich in eine Hand.



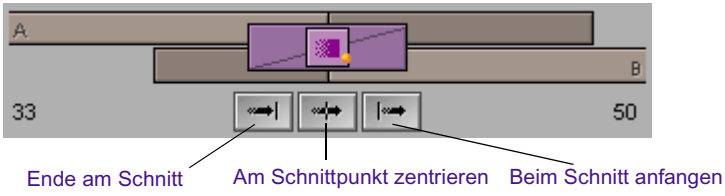
2. Ziehen Sie den Effekt, um seine Position im Verhältnis zum Schnittpunkt zu ändern.

   Die grafische Anzeige und das Textfeld Start werden aktualisiert, um die neue Position des Effekts bzw. die neue Anzahl an Bildern vor dem Schnittpunkt anzuzeigen.

Sie können einen Effekt nicht über das Ende der Handles hinaus ziehen, da Avid Xpress DV Übergänge nur dann erstellen kann, wenn für jedes Bild des jeweiligen Übergangs sowohl zu Ende gehendes als auch beginnendes Material verfügbar ist. Außerdem können Sie einen Effekt nicht über den Schnittpunkt hinaus ziehen.

Ändern der Position des Effekts mit Hilfe der Ausrichtungsschaltflächen

Mit den Ausrichtungsschaltflächen können Sie die Position des Effekts schnell ändern, so dass dieser am Schnitt endet, dort zentriert ist oder am Schnitt beginnt. Die Schaltflächen erfüllen dieselben Funktionen wie die Befehle Ending at Cut, Centered on Cut und Starting at Cut im Popup-Menü Position.



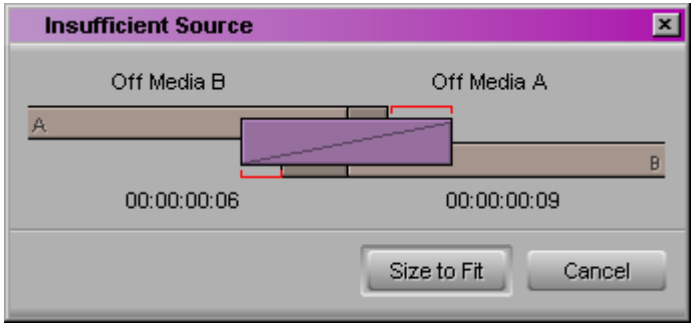
So ändern Sie die Position des Effekts mit Hilfe der Ausrichtungsschaltflächen:

- Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

  - Ending at Cut: Der Effekt endet am Schnittpunkt.
  - Centered on Cut: Der Effekt wird am Schnittpunkt zentriert.
  - Starting at Cut: Der Effekt beginnt am Schnittpunkt.

Anpassen des Effekts an die Materiallänge

Wenn Sie einen Übergangseffekt aus der Effektpalette auswählen, aber nicht genug Zuspielmaterial vorhanden ist, um den Effekt anzuwenden, wird das Dialogfeld Insufficient Source angezeigt.



Das Dialogfeld enthält eine grafische Anzeige, der Sie entnehmen können, ob es an Endbildern (A-Seite), Anfangsbildern (B-Seite) oder beiden fehlt.

So können Sie den Effekt automatisch dem Material anpassen:

- Klicken Sie auf Size to Fit.

Avid Xpress DV passt die Länge des Effekts dem vorhandenen Material an. Wenn Sie eine Ausrichtung ausgewählt haben, versucht Avid Xpress DV, diese beizubehalten.

Zum Ändern der Ausrichtung oder der Länge des Übergangseffekts siehe „Erzeugen einer Überblendung im Trimmmodus“ auf Seite 64.

Die grafische Anzeige im Dialogfeld Insufficient Source ähnelt zwar der im Dialogfeld Quick Transition, aber Sie können den Effekt nicht durch Ziehen anpassen.

Trimmen von Übergangseffekten

In Avid Xpress DV können Sie die folgenden Aufgaben durchführen:

- Trimmen von Übergangseffekten mit den üblichen Trimmverfahren für Übergänge. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Arbeiten im Trimmmodus“ des Benutzerhandbuchs.
- Individuelles Anpassen einzelner Übergangseffekte, z.B. durch Ändern der Blendfarbe. Eine Anleitung zum Ändern der Effektparameter finden Sie unter Kapitel 3.

Kapitel 3

Anpassen von Effekten

Wenn Sie einen Effekt erstellt und auf einen Übergang oder ein Segment in der Sequenz angewendet haben, können Sie erforderliche Korrekturen an seiner Wirkung und Funktionsweise vornehmen. In diesem Kapitel wird die individuelle Gestaltung von Effekten mit Hilfe des Effekt-Editors und des Effektvorschaumonitors erläutert.

- Öffnen des Effekt-Editors
- Anpassen der Effektanzeige
- Ändern der Position in einem Effekt
- Ersetzen eines Effekts im Effektmodus
- Effekt-Editor
- Keyframes
- Standard-Keyframes
- Arbeiten mit erweiterten Keyframes
- Direktes Manipulieren von Effekten
- Effektvorlagen

Öffnen des Effekt-Editors

Nachdem Sie einer Sequenz einen Effekt hinzugefügt haben, müssen Sie den Effekt-Editor öffnen, um die Effektparameter zu ändern. Wenn Sie den Effekt-Editor öffnen, verwandelt sich der Composer-Monitor in den Effektvorschaumonitor.

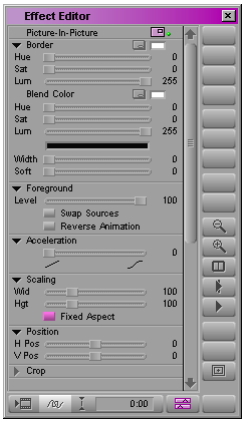
So öffnen Sie den Effekt-Editor:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf das Effektsymbol in der Timeline.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.
   - Wählen Sie im Menü Toolset den Befehl Effects Editing.
   - Klicken Sie in der Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Effect Mode.

   Der Effekt-Editor wird aufgerufen und zeigt die Werte für den aktuellen Effekt im Fenster an. Gleichzeitig wird der Composer-Monitor zum Effektvorschaumonitor.

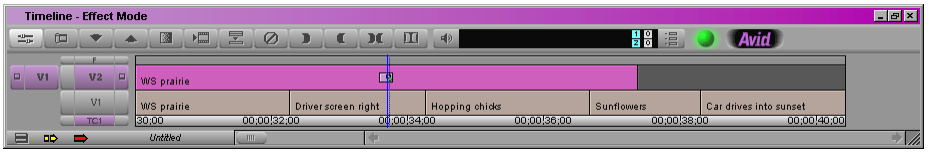
   Die Symbolleisten des Effekt-Editors und des Effektvorschaumonitors enthalten Schaltflächen zum Steuern und Anpassen des Effekts. Weitere Informationen finden Sie unter „Steuerelemente im Effekt-Editor“ auf Seite 92 und „Der Effektvorschaumonitor“ auf Seite 83.

Effekt-Editor



Effekt-vorschau-monitor

Timeline



Ist der Effekt-Editor leer, klicken Sie auf ein Effektsymbol in der Timeline und dann auf den Effekt-Editor.

Anpassen der Effektanzeige

Sie können die Erscheinung und Funktionsweise verschiedener Aspekte der Effektanzeige durch Vergrößern bzw. Verkleinern der Fenster und Bilder, durch Anzeigen von Tracking-Informationen oder durch Anzeigen von Markierungen zur Positionierung von Effekten und Titeln ändern, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

Der Effektvorschaumonitor

Der Effektvorschaumonitor zeigt den ausgewählten Effekt in der Sequenz dort, wo sich der Positionszeiger in der Timeline befindet. Die Positionsleiste des Effekts, die sich unmittelbar unter dem Effektvorschaumonitor befindet, gilt lediglich für den ausgewählten Effekt und nicht für die gesamte Sequenz.

Wenn der gewünschte Effekt nicht im Effektvorschaumonitor erscheint, überprüfen Sie, ob die Schaltfläche Record Track Monitor im Spurenauswahl-Bedienfeld aktiviert ist. Erscheint im Effektvorschaumonitor ein schwarzes Bild, ist der Positionszeiger in der Timeline eventuell an einer Stelle platziert, an der kein Effekt auf die Sequenz angewendet wurde.

Schaltflächen im Effektvorschaumonitor

Die Symbolleiste des Effektvorschaumonitors enthält Schaltflächen zum Positionieren und Anpassen von Effekten. Tabelle 1 werden die in der Symbolleiste verfügbaren Schaltflächen beschrieben, mit denen Sie Effekte abspielen und Korrekturen vornehmen können.

Tabelle 1 Schaltflächen im Effektvorschaumonitor

Schaltfläche		Beschreibung
Rewind (Zurückspulen)		Platziert den Positionszeiger auf dem erstem Bild des Effekts.
Fast Forward (Schneller Vorlauf)		Platziert den Positionszeiger auf dem letzten Bild des Effekts.
Add Keyframe (Keyframe hinzufügen)		Erstellt ein Keyframe an der aktuellen Position des Positionszeigers in der Positionsleiste des Effekts. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf diese Schaltfläche, um das ausgewählte Keyframe zu löschen.
Step Backward (1 Bild zurück)		Bewegt den Positionszeiger ein Bild zurück.
Step Forward (1 Bild vorwärts)		Bewegt den Positionszeiger ein Bild vorwärts.
Play (Wiedergabe)		Spielt den Effekt von der aktuellen Position in der Positionsleiste des Effekts aus ab. Klicken Sie zum Anhalten der Wiedergabe erneut auf die Schaltfläche, oder drücken Sie die Leertaste. Gerenderte Effekte werden in Originalgeschwindigkeit abgespielt. Dasselbe gilt für die meisten ungerenderten Effekte, wenn Real-Time Effects aktiviert ist. In allen anderen Fällen werden die Effekte mit Einzelbildrate abgespielt. Weitere Informationen finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169.

Tabelle 1 Schaltflächen im Effektvorschaumonitor (Forts.)

Schaltfläche		Beschreibung
Play Preview (Vorschau wiedergeben)		Spielt eine Drahtgittervorschau eines ungerenderten Effekts ab.
Play Loop (Schleifenwiedergabe)		Spielt den aktuellen Effekt in einer Endlosschleife ab. Klicken Sie zum Anhalten der Wiedergabe erneut auf die Schaltfläche, oder drücken Sie die Leertaste. Gerenderte Effekte werden in Originalgeschwindigkeit abgespielt. Dasselbe gilt für die meisten ungerenderten Effekte, wenn Real-Time Effects aktiviert ist. In allen anderen Fällen werden die Effekte mit Einzelbildrate abgespielt. Weitere Informationen finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169.
Reduce (Verkleinern)		Verkleinert das Bild im Effektvorschaumonitor.
Enlarge (Vergrößern)		Vergrößert das Bild im Effektvorschaumonitor.

Tracking-Informationen

Die beiden Felder oberhalb des Effektvorschaumonitors zeigen die Effektdauer in Sekunden und Bildern sowie die aktuelle Position in der Positionsleiste des Effekts an. Wenn Sie mit Zwei-Halbbilder-Material arbeiten, bezieht sich die Angabe zur aktuellen Position auf das im Monitor sichtbare Halbbild. Diese Angabe endet für das erste Halbbild eines Bilds auf .1 und für das zweite auf .2. Diese Felder erscheinen an derselben Stelle, an der im Composer-Monitor der Sequenzname angezeigt wird.

Anzeigen des sicheren Titel- und Aktionsbereichs

Für viele Effekte kann der äußere Bereich des angezeigten Bildschirms verwendet werden. Wenn Sie Material bearbeiten, das auf Bildschirmen mit eingeschränktem sichtbarem Bereich ausgegeben wird, wie zum Beispiel auf den meisten gängigen Fernsehern, können Sie im Effektvorschaumonitor mit den Optionen für sicheren Titel- und Aktionsbereich sichtbare Markierungen einblenden, die den auf einem normalen Fernsehbildschirm sichtbaren Bereich wiedergeben.

Sie können beispielsweise die Option für den sicheren Titelbereich als Vorlage für den Bereich verwenden, in dem der Effekt eingesetzt werden soll. So vermeiden Sie, dass der Effekt in einen auf dem Standard-Fernsehbildschirm nicht sichtbaren Bereich abdriftet.

So zeigen Sie die Markierungen für den sicheren Titel- und Aktionsbereich im Effektvorschaumonitor an:

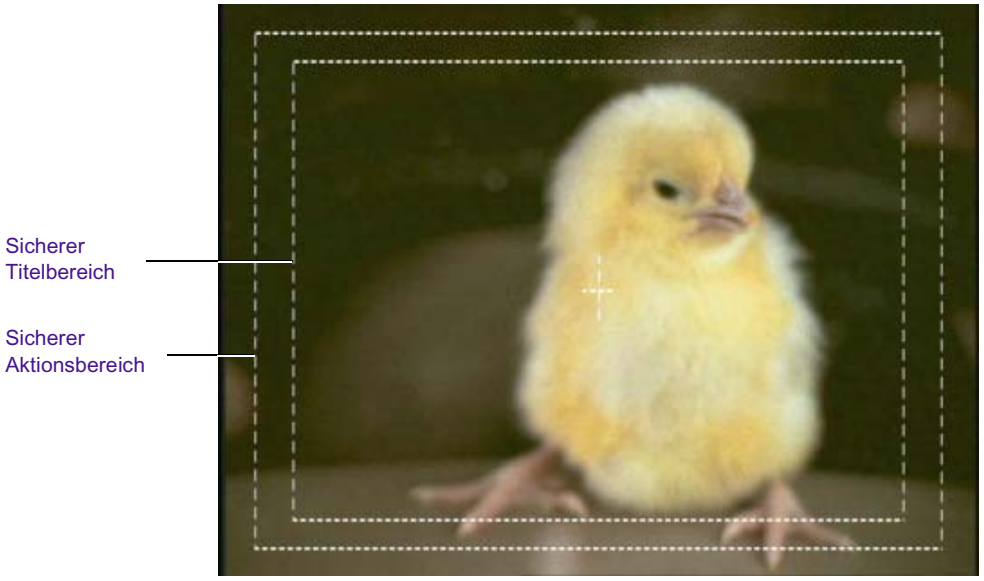
- Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Grid.

  Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

- Klicken Sie im Effekt-Editor auf die Schaltfläche Grid.

  Zum Öffnen des Effekt-Editors wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.

Im Effektvorschaumonitor sind zwei umrahmte Felder zu sehen. Das innere Feld bildet den sicheren Titelbereich. Sowohl der Text als auch alle Objekte sollten in diesem Feld bleiben. Das äußere Feld stellt den sicheren Aktionsbereich für die Videoanzeige dar.



So zeigen Sie den sicheren Titel- und Aktionsbereich im Player-Popup-Monitor an:

- Klicken Sie in der Tool-Palette im Player-Popup-Monitor auf die Schaltfläche Grid.

Sie können die Markierungen für den sicheren Titel- und Aktionsbereich auch im Titel-Tool anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen der Markierungen für den sicheren Titel- oder Aktionsbereich“ auf Seite 267.

Verschieben eines vergrößerten Bilds im Effektvorschaumonitor

Über die Schaltflächen Enlarge und Reduce in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors können Sie in ein Bild ein- und auszoomen.

Auf diese Weise können Sie Teile eines Bilds im Detail oder Effekte und Effektsteuerungen, die über die Standardbildgröße hinausgehen, ansehen.Weitere Informationen finden Sie unter „Der Effektvorschaumonitor“ auf Seite 83.

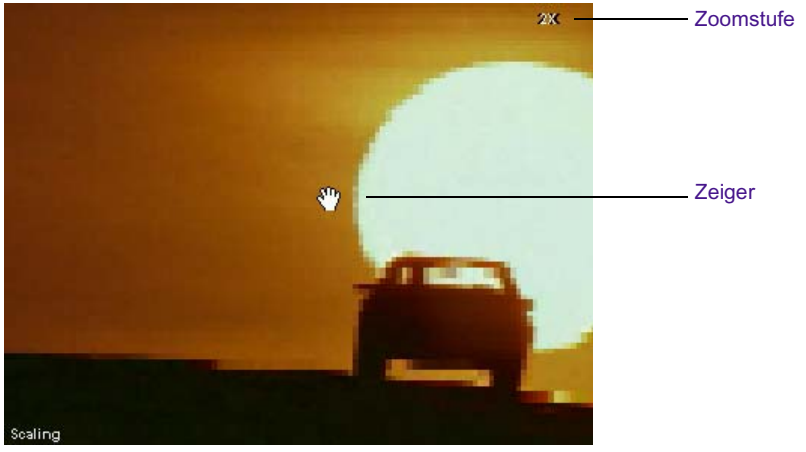
Wenn Sie das Bild mit Hilfe der Schaltfläche Enlarge im Effektvorschaumonitor vergrößern, können Sie nicht das ganze Bild auf einmal anzeigen. Wenn Sie einen Effekt erzeugen, der große Genauigkeit (Detail) erfordert, können Sie das vergrößerte Bild im Monitor neu platzieren, um die benötigten Ausschnitte anzuzeigen.

Diese Funktion kann lediglich für ein vergrößertes Bild im Effektvorschaumonitor, nicht für Bilder in Standardgröße oder verkleinerte Bilder verwendet werden.

So verschieben Sie ein vergrößertes Bild im Effektvorschaumonitor:

1. Klicken Sie auf eine Stelle innerhalb des Effektvorschaumonitors.
2. Halten Sie die Tasten Strg+Alt (Windows) oder ⌘+Alt (Macintosh) gedrückt.

   Der Mauszeiger verwandelt sich in eine Hand.



3. Ziehen Sie die Hand in eine beliebige Richtung, um das Bild im Effektvorschaumonitor neu zu platzieren.

Ändern der Position in einem Effekt

Sie haben folgende Möglichkeiten, die Position im Effekt zu ändern:

- Ziehen Sie den Positionszeiger in der Positionsleiste des Effekts.
- Geben Sie den Timecode so wie beim Bearbeiten einer Sequenz ein. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

Die Art des eingegebenen Timecodes (Master oder Absolute) hängt von den angezeigten Tracking-Informationen ab. Die Felder für die Positionsinformationen über dem Effektvorschaumonitor werden beim Positionswechsel aktualisiert.

Ersetzen eines Effekts im Effektmodus

Im Effektmodus können Sie einen vorhandenen Effekt ersetzen.

So ersetzen Sie einen Effekt:

1. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effektpalette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.

   Die Effekt-Palette wird eingeblendet.
2. Klicken Sie auf der linken Seite der Effekt-Palette auf eine Effektkategorie.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie in der rechten Hälfte der Effektpalette auf das Symbol für den neuen Effekt, und ziehen Sie es in die Timeline. Platzieren Sie das neue auf das vorhandene Effektsymbol, um den bestehenden Effekt zu ersetzen.

- Klicken Sie in der rechten Hälfte der Effektpalette auf das Symbol für den neuen Effekt, und ziehen Sie es in den Effektvorschaumonitor.
- Markieren Sie den Effekt in der Timeline, und doppelklicken Sie in der Effektpalette auf das Symbol des neuen Effekts.

4. Stellen Sie im Effekt-Editor die neuen Effektparameter ein.

Nicht alle Effekte können andere ersetzen. Bestimmte Segmenteffekte wie der Mask-Effekt können zum Beispiel keine Übergangseffekte ersetzen. Zwei-Ebenen-Effekte von der Art der Wischblenden zum Beispiel können nicht als Ersatz für Drei-Ebenen-Effekte, wie z.B. Matte Keys, eingesetzt werden.

Effekt-Editor

Über die Schaltflächen und Parametersteuerungen im Effekt-Editor können Sie Effekte anpassen und die Wirkung eines Effekts bestimmen, indem Sie die entsprechenden Werte eingeben. Die folgenden Abschnitte beschreiben die Verwendung der Effekt-Editor-Schaltflächen und Parameter-Steuerelemente.

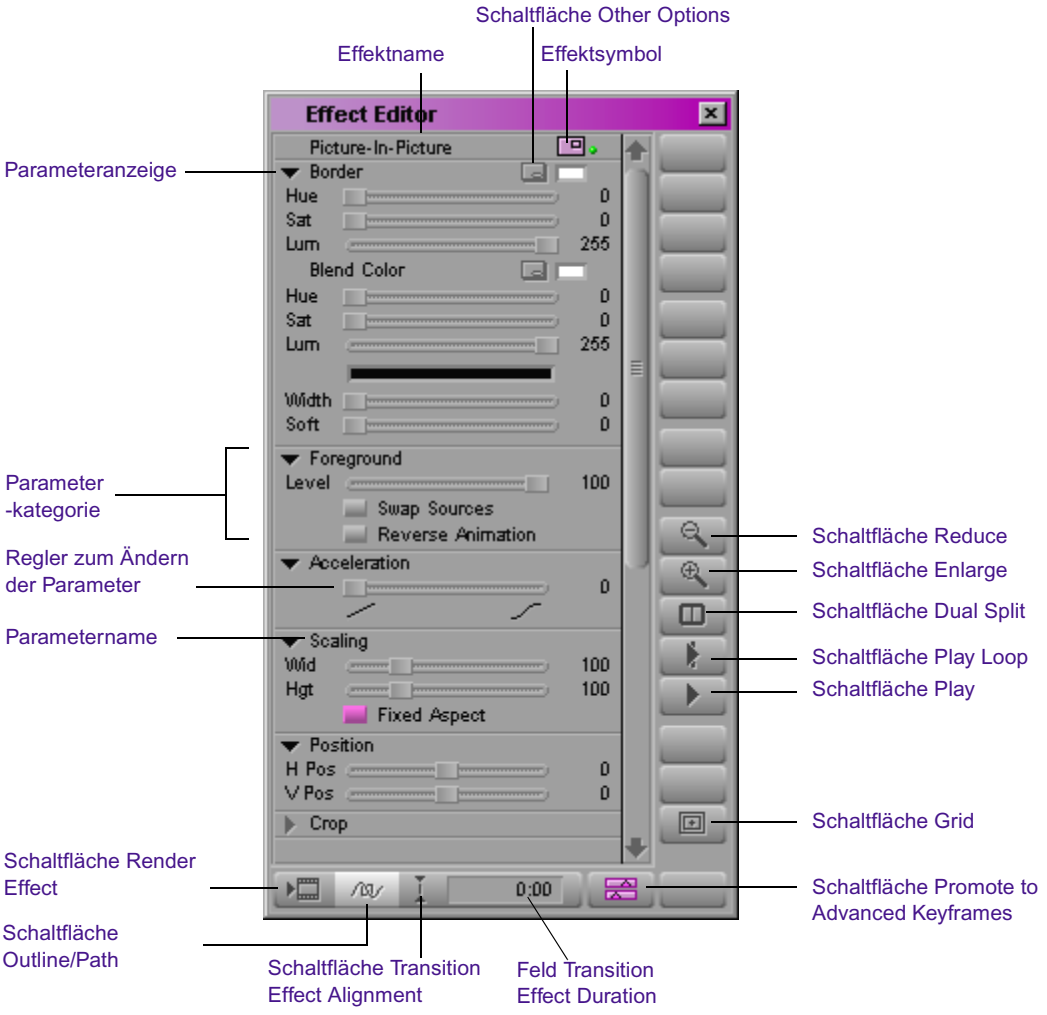
Die Symbolleiste des Effektvorschaumonitors enthält außerdem Schaltflächen zum Anpassen und Anzeigen von Effekten. Weitere Informationen finden Sie unter „Schaltflächen im Effektvorschaumonitor“ auf Seite 84.

Beim Bild-im-Bild-Effekt können Sie den Effekt-Editor vergrößern, um Keyframe-Diagramme anzuzeigen. Anschließend können Sie für jeden Keyframe-abhängigen Parameter eigene, von anderen Parametern unabhängige Keyframes erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 109.

Steuerelemente im Effekt-Editor

Dieser Abschnitt enthält einen Überblick über die Steuerelemente im Effekt-Editor. Nicht alle Steuerelemente sind für jeden Effekt verfügbar. Ist ein Steuerelement nicht verfügbar, wird es für diesen Effekt nicht im Effekt-Editor angezeigt.

Die folgende Abbildung zeigt die Position der Steuerelemente im Effekt-Editor. Tabelle 2 erläutert die einzelnen Schaltflächen.



Wenn Sie mit Keyframe-Diagrammen arbeiten, stehen in der unteren Symbolleiste des Effekt-Editors zusätzliche Schaltflächen zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter „Steuerelemente für erweiterte Keyframes im Effekt-Editor“ auf Seite 112.

Tabelle 2 Steuerelemente im Effekt-Editor

Schaltfläche		Position	Beschreibung
Parameteranzeige		Linke Seite des Effekt-Editors	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Parameterkategorie ein- oder auszublenden. Ein nach unten gerichtetes Dreieck zeigt die Parameterkategorie, ein nach rechts gerichtetes Dreieck lediglich den Parameternamen an.
Andere Optionen		Innerhalb mancher Parameter-kategorien	Klicken Sie darauf, um für manche Effekte zusätzliche Parameter aufzurufen oder auf den Macintosh Color Picker oder das Windows-Farbdialogfeld zuzugreifen, um dort eine Farbauswahl treffen zu können. Weitere Informationen finden Sie unter „Aufrufen von Parametern über die Schaltfläche Other Options“ auf Seite 100.
Render Effect		Unterer Bereich des Effekt-Editors	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den aktuellen Effekt zu rendern.
Outline/Path (Umriss/Pfad)		Unterer Bereich des Effekt-Editors	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Bewegungspfad anzuzeigen und so die Bewegung eines Effekts vom ersten zum letzten Keyframe darzustellen.
Transition Effect Alignment (Ausrichtung des Übergangseffekts)		Unterer Bereich des Effekt-Editors	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Popup-Menü aufzurufen, das Optionen zur Auswahl der Ausrichtung eines Übergangseffekts im Verhältnis zum Schnittpunkt enthält.
Feld Transition Effect Duration		Unterer Bereich des Effekt-Editors	Klicken Sie in dieses Feld, und geben Sie eine von dem angezeigten Wert abweichende Länge des Übergangseffekts ein.

Tabelle 2 Steuerelemente im Effekt-Editor (Forts.)

Schaltfläche	Position	Beschreibung
Schaltfläche Promote to Advanced Keyframes	Unterer Bereich des Effekt-Editors	Wandelt einen Bild-im-Bild-Effekt in erweiterte Keyframes um. Steht ausschließlich bei diesem Effekt zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter „Aktivieren von Effekten für erweiterte Keyframes“ auf Seite 110.
Reduce (Verkleinern)	Rechte Seite des Effekt-Editors	Verkleinert das Bild im Effektvorschaumonitor.
Enlarge (Vergrößern)	Rechte Seite des Effekt-Editors	Vergrößert das Bild im Effektvorschaumonitor.
Dual Split	Rechte Seite des Effekt-Editors	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Effektvorschaumonitor in zwei Hälften zu teilen und das Bild vor und nach Anwendung des Effekts anzuzeigen. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um die Aufteilung rückgängig zu machen.
Play Loop (Schleifenwiedergabe)	Rechte Seite des Effekt-Editors	Spielt den aktuellen Effekt in einer Endlosschleife ab. Klicken Sie zum Anhalten der Wiedergabe erneut auf die Schaltfläche, oder drücken Sie die Leertaste. Gerenderte Effekte werden in Originalgeschwindigkeit abgespielt. Dasselbe gilt für die meisten ungerenderten Effekte, wenn Real-Time Effects aktiviert ist. In allen anderen Fällen werden die Effekte mit Einzelbildrate abgespielt. Weitere Informationen finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169.

Tabelle 2 Steuerelemente im Effekt-Editor (Forts.)

Schaltfläche		Position	Beschreibung
Play (Wiedergabe)		Rechte Seite des Effekt-Editors	Spielt den Effekt von der aktuellen Position in der Positionsleiste des Effekts aus ab. Klicken Sie zum Anhalten der Wiedergabe erneut auf die Schaltfläche, oder drücken Sie die Leertaste. Gerenderte Effekte werden in Originalgeschwindigkeit abgespielt. Dasselbe gilt für die meisten ungerenderten Effekte, wenn Real-Time Effects aktiviert ist. In allen anderen Fällen werden die Effekte mit Einzelbildrate abgespielt. Weitere Informationen finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169.
Grid		Rechte Seite des Effekt-Editors	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den sicheren Titel- und Aktionsbereich anzuzeigen.

Die Symbolleiste des Effektvorschaumonitors enthält außerdem Schaltflächen zum Anpassen und Anzeigen von Effekten. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Effektvorschaumonitor“ auf Seite 83.

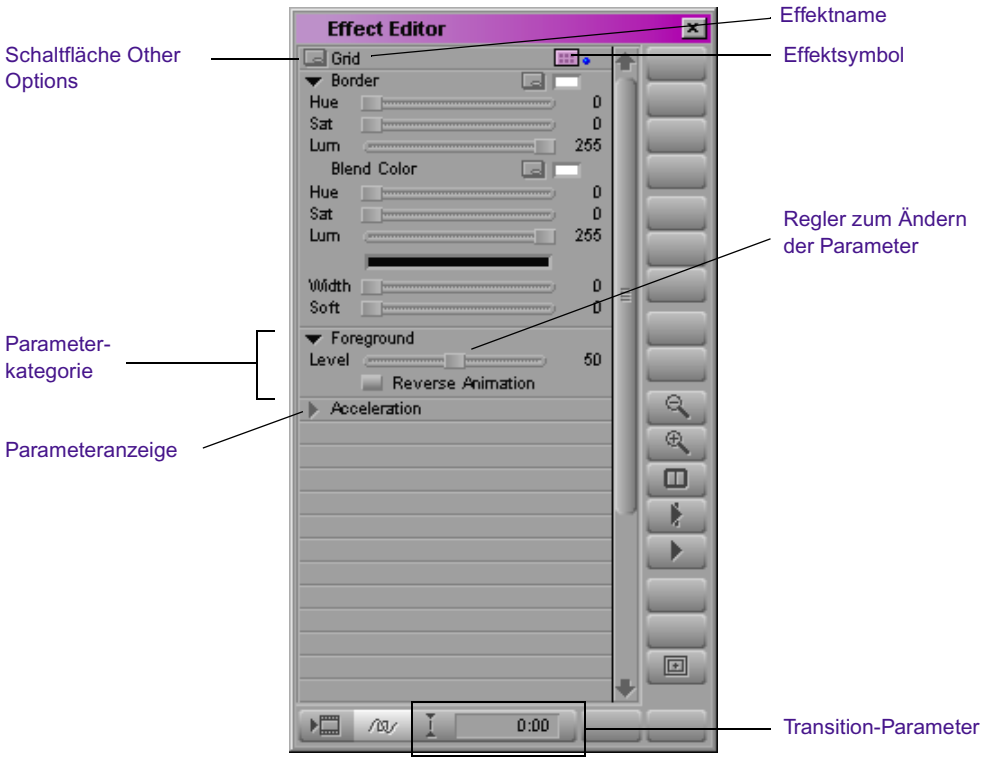
Anzeigen der Parameter eines Effekts im Effekt-Editor

So zeigen Sie die Parameter eines Effekts im Effekt-Editor an:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf das Effektsymbol in der Timeline.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Schaltfläche der Recorder-Spur, die den Effekt enthält, im Spurenauswahl-Bedienfeld ausgewählt ist.
3. (Optional) Wenn Sie noch nicht im Effektmodus arbeiten, wählen Sie im Menü Tools die Option Effect Editor aus.

   Der Effekt-Editor wird aufgerufen.

Der Name des Effekts und sein Symbol erscheinen oben im Effekt-Editor; die dazugehörigen Parameter werden im Effekt-Editor angezeigt.



Dieses Beispiel zeigt die Grid-Effektparameter

Effektparameter

Effektparameter sind Werte, die das Aussehen eines Effekts festlegen. Sie können z.B. Parameter einstellen, welche die Größe und Position eines Bild-im-Bild-Effekts steuern.

Nicht alle Effektparameter lassen sich auf alle Effekte anwenden. Nicht verfügbare Parameter werden für den betreffenden Effekt nicht im Effekt-Editor angezeigt. Die Beschreibung der einzelnen Effekte gibt an, welche Parameter für einen bestimmten Effekt eingestellt werden können (siehe „2D-Effekte“ auf Seite 376).

Wenn der Positionszeiger sich nicht auf einem Effektsymbol in der Timeline befindet oder die Spur mit dem Effekt nicht ausgewählt wurde, bleibt der Effekt-Editor leer.

Unterschieden werden *globale* und *Keyframe-abhängige* Effektparameter. Globale Parameter werden einmal eingestellt und gelten dann für den gesamten Effekt. Ihre Werte bleibt konstant. Keyframe-abhängige Parameter können ebenfalls einmal für den ganzen Effekt eingestellt werden. Sie können ihren Wert jedoch auch mit Hilfe des Effekt-Editors und der Keyframes nach und nach ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Globale und Keyframe-abhängige Parameter“ auf Seite 345.

Bei den meisten Effekten gelten dieselben Keyframes für alle Keyframe-abhängigen Parameter. Beim Bild-im-Bild-Effekt können Sie jedoch mit Hilfe von Keyframe-Diagrammen für jeden Keyframe-abhängigen Parameter eigene Keyframes erstellen. Dadurch können Sie den zeitlichen Verlauf des Effekts wesentlich stärker beeinflussen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 109.

Parameter-Steuerelemente sind innerhalb des Effekt-Editors in Parameterkategorien eingeteilt. Beispielsweise enthält die Parameterkategorie Border alle Steuerelemente, die Sie zum Definieren von Farbe und Aussehen eines Randeffekts verwenden können.

Für einen bestimmten Effekt können u.U. verschiedene Arten von Parametersteuerungen angezeigt werden:

- Parameterregler
- Schaltflächen zum Aktivieren von Parametern
- Parameteroptionen in Schnellmenüs
- Zusätzliche Parameter, die Sie über die Schaltfläche Other Options aufrufen können
- Farbparameter, die Sie mit Hilfe der Pipette, der Windows-Farbauswahl bzw. dem Macintosh Color Picker und mit Farbreglern auswählen können

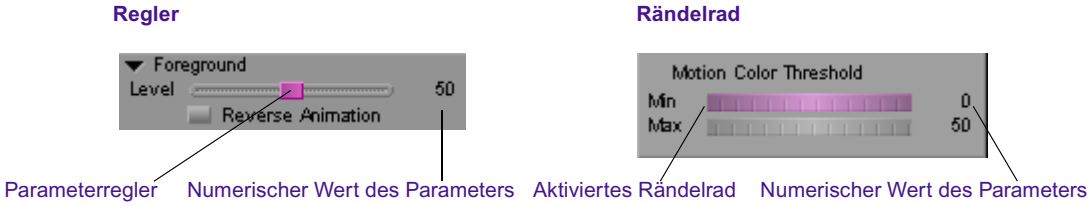
Weitere Informationen zu allen Effektparametern finden Sie unter „2D-Effektparameter“ auf Seite 344.

Parameterregler

Mit den Parameterreglern können Sie Effektparameter anpassen, die eine Reihe möglicher Werte aufweisen. Mit dem Regler Level in der Parameterkategorie Foreground können Sie z.B. den Opazitätsgrad des Vordergrundmaterials auf einer Skala von 0 bis 100 anpassen.

Das Einstellrad ist ein spezieller Regler, der einen umfassenden Wertebereich in einem Fenster anzeigt und eine präzise stufenweise Einstellung ermöglicht.

Der numerische Wert des Parameter ändert sich entsprechend der Position des Reglers.



So aktivieren Sie einen Parameter, der über einen Regler verfügt:

- Klicken Sie auf den Regler.

  Wenn Sie einen Regler aktivieren, wird er rosa.

So schalten Sie von einem Regler zum nächsten um:

- Drücken Sie die Tab-Taste.

Sie haben folgende Möglichkeiten zum Ändern eines Parameterwerts, für den ein Regler vorhanden ist:

- Bewegen Sie den Regler mit der Maus.
- Geben Sie über den Zahlenblock einen neuen Wert ein, und drücken Sie, falls Sie weniger als drei Zahlen eingegeben haben, die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Macintosh).
- Ändern Sie den Wert mit Hilfe der Linkspfeil- oder Rechtspfeiltaste um -1 oder +1.
- Drücken Sie die Umschalttaste, und ändern Sie mit der Linkspfeil- bzw. Rechtspfeiltaste den Wert um -10 oder +10.

Schaltflächen zum Aktivieren von Parametern

Manche Parameterkategorien enthalten Parameter-Aktivierungsschaltflächen. Über diese Schaltflächen werden Parameter gesteuert, die entweder aktiviert oder deaktiviert sein können, sich jedoch nicht über einen Wertebereich anpassen lassen. Beispielsweise bestimmt die Aktivierungsschaltfläche Fixed Aspect, ob das Seitenverhältnis eines Bilds bei der Anpassung einer seiner Abmessungen beibehalten werden soll oder nicht.

So aktivieren bzw. deaktivieren Sie einen Parameter mit Hilfe einer Aktivierungsschaltfläche (Enable):

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Enable.

  Wenn der Parameter aktiviert ist, ist die Schaltfläche rosa. Ist er deaktiviert, ist sie grau.

Schnellmenü-Parameter

Einige Effekte verfügen über zusätzliche Parameter, die Sie im Schnellmenü des aktuellen Parameters auswählen können.

So wählen Sie einen zusätzlichen Parameter aus:

- Klicken Sie im Parameter auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie eine Option.

Aufrufen von Parametern über die Schaltfläche Other Options

Manche Effekte können über zusätzliche Parameter gesteuert werden. Beispielsweise wird die Anzahl der Spalten und Zeilen der Wischblende beim Effekt Grid über solche Parameter bestimmt. Wenn ein Effekt über zusätzliche Parameter verfügt, erscheint neben dem Effektnamen oder in der Parameterkategorie die Schaltfläche Other Options.

So verwenden Sie zusätzliche Parameter eines Effekts:

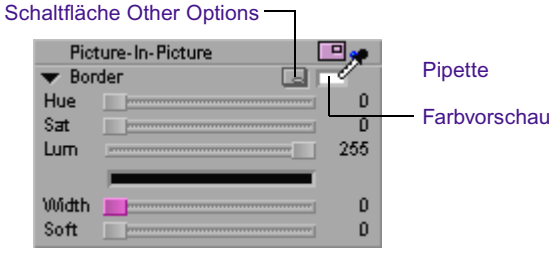
- Klicken Sie neben dem Effektnamen oder in einer Parameterkategorie auf Other Options.

  Ein Dialogfeld erscheint, in dem Sie die zusätzlichen Parameter einstellen können.

Über die Schaltfläche Other Options können Sie auch Parameter für Plug-In-Effekte von Drittanbietern nutzen, das Windows-Farbdialogfeld oder den Macintosh Color Picker aufrufen, mit dem Titel-Tool in eine Sequenz geschnittene Titel öffnen (um Korrekturen daran vorzunehmen) und andere Effekte anwenden, bei denen Farbparameter geändert werden können.

Anpassen von Farbparametern

Anstatt die Regler für Hue (Farbton), Sat (Sättigung) und Lum (Luminanz) zu verwenden, können Sie einen Farbparameter ändern oder eine Key-Farbe auswählen, indem Sie die Pipette, das Windows-Farbdialogfeld oder den Macintosh-Color Picker nutzen.



Pipette

So wählen Sie eine Farbe mit der Pipette:

1. Platzieren Sie zum Aktivieren der Pipette den Mauszeiger über der Farbvorschau.
2. Klicken Sie auf die Pipette, ziehen Sie sie in den Effektvorschaumonitor, und lassen Sie die Maustaste über der gewünschten Farbe des Videobilds los.

   Avid Xpress DV aktualisiert die numerischen Werte des Parameters, worauf die ausgewählte Farbe in der Farbvorschau erscheint.

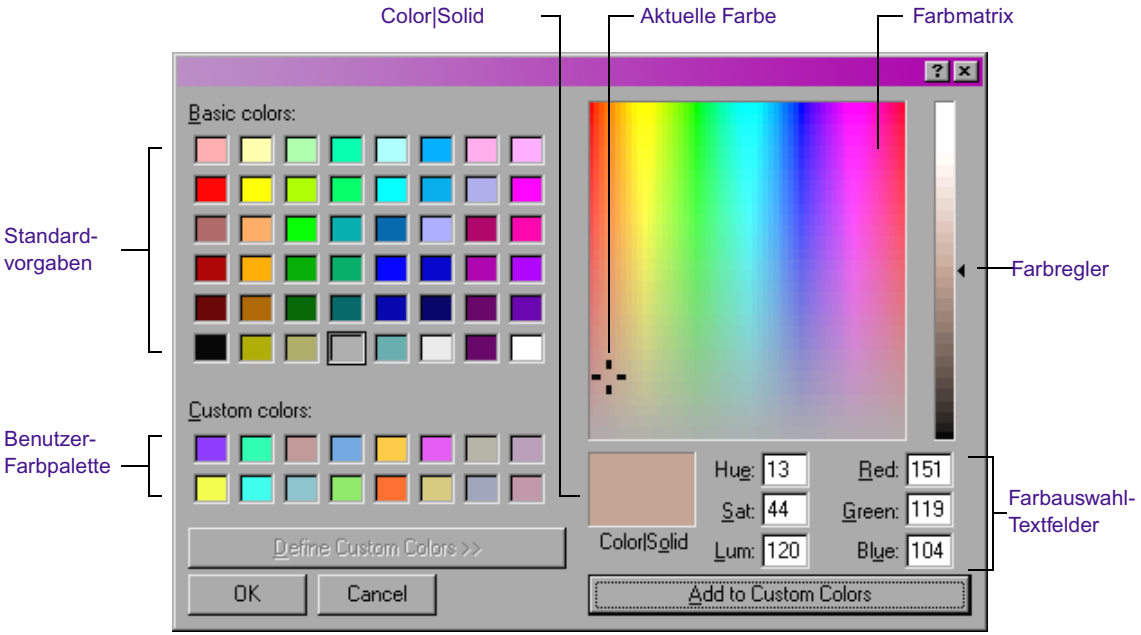
Windows-Farbdialogfeld

Das Windows-Farbdialogfeld ist eine Standardanwendung, die im Betriebssystem Windows enthalten ist.

So öffnen Sie das Windows-Farbdialogfeld:

- Klicken Sie in einem Farbparameterbereich auf Other Options.

  Das Windows-Dialogfeld Color erscheint.



So verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld:

1. Zur Farbauswahl aus der Grundfarbenpalette klicken Sie auf die gewünschte Farbe.
2. Zum Auswählen einer benutzerdefinierten Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie zur Auswahl einer Farbe in die Farb-Matrix, und bewegen Sie anschließend den Farbregler, um den Weiß- und Schwarz-Anteil in der Farbe einzustellen.
   - Geben Sie für jede Farbkomponente Zahlenwerte in die Farbauswahl-Textfelder ein.

   Die neue Farbe wird in der linken Hälfte des Felds Color|Solid angezeigt. In der rechten Hälfte des Felds wird die Grundfarbe angezeigt, die der von Ihnen bestimmten Farbe am nächsten kommt. Sie können diese Grundfarbe durch Doppelklicken auf die rechte Hälfte des Felds wählen.
3. Wenn Ihnen die Farbe gefällt, klicken Sie auf Add to Custom Colors, um sie der Palette mit den benutzerdefinierten Farben hinzuzufügen.
4. Zur Auswahl einer benutzerdefinierten Farbe aus dem Windows-Farbdialogfeld klicken Sie auf die gewünschte Farbe.
5. Klicken Sie auf OK.

   Das Windows Farbdialogfeld schließt sich, und die Farbe wird auf den Parameter im Effekteditor angewandt.

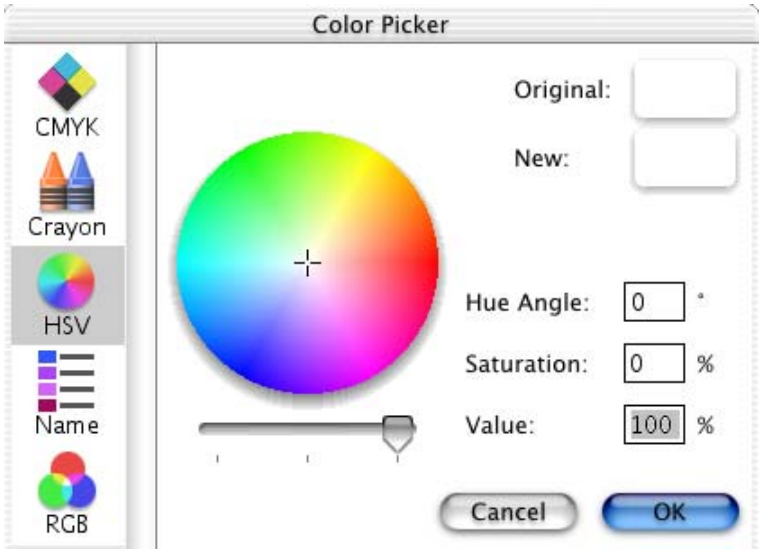
Der Macintosh- Color Picker

Der Macintosh ® Color Picker ist eine Standardanwendung, die zum Macintosh-System gehört. Das Aussehen der Anwendung ist je nach aktueller Version des Macintosh-Betriebssystems unterschiedlich.

So öffnen Sie den Macintosh Color Picker:

- Klicken Sie in einem Farbparameterbereich auf Other Options.

  Das Windows-Dialogfeld Color erscheint.



Der Macintosh Color Picker bietet mehrere Methoden zum Auswählen von Farben. Klicken Sie auf der linken Seite des Dialogfelds Color Picker auf das entsprechende Symbol, um die gewünschte Methode anzuzeigen. Die vorherige Abbildung zeigt die HSV-Anzeige (Farbton, Sättigung, Wert). Im Folgenden wird erläutert, wie Sie mit der HSV-Anzeige arbeiten. Weitere Informationen zur Benutzung anderer Macintosh Color Picker-Schnittstellen finden Sie in der Dokumentation, die im Lieferumfang Ihres Macintosh-Systems enthalten ist.

So verwenden Sie den HSV-Farbkreis:

1. Ziehen Sie das Fadenkreuz der Farbauswahl in den Kreis, um eine Farbe auszuwählen.

   Farbtonwerte ändern sich, wenn Sie mit dem Kreuz einen Kreis beschreiben. Sättigungswerte ändern sich, wenn Sie sich von der Kreismitte (minimale Sättigung) zum Kreisrand (maximale Sättigung) bewegen.

2. Ziehen Sie den Regler Value unterhalb des Kreises, um die Farbe heller oder dunkler zu machen.

So wählen Sie eine Farbe in den Textfeldern für Farbauswahl:

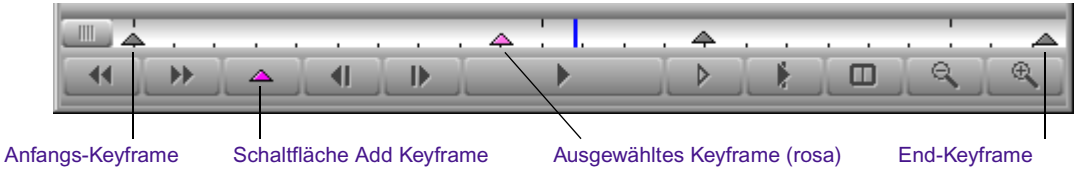
- Geben Sie die gewünschten Werte für den Farbton, die Sättigung und den Wert in die Textfelder auf der rechten Seite des Dialogfelds ein.

  Die Farbauswahl im Farbkreis ändert automatisch die Position, wenn Sie andere Werte angeben.

Keyframes

Mit Hilfe von *Keyframes* können Sie die das Aussehen und Verhalten eines Effekts im Verlauf der Zeit beeinflussen. Ein Keyframe ist eine Stelle im Effekt, an der Parameter eingestellt werden können. Durch das Ändern der Parameter eines Effekts an verschiedenen Stellen wird die Wirkung des Effekts bei der Wiedergabe variiert. Sie können zum Beispiel einem Bild-in-Bild-Effekt Keyframes hinzufügen und die Positionsparameter für jedes Keyframe ändern, um den Effekt zu bewegen.

Keyframe-Anzeiger werden beim Auswählen eines Effekts bei aktivem Effekt-Editor als Dreiecke in der Positionsleiste des Effektvorschaumonitors eingeblendet. Sie stellen die Parameter von Keyframes mit Hilfe des Effekt-Editors ein.



Beim Bild-im-Bild-Effekt haben Sie die Möglichkeit, die Veränderung der Effektparameter mit Hilfe *erweiterter Keyframes* zu steuern. Bei dieser Funktion verfügt jeder Keyframe-abhängige Effektparameter über eine separate Timeline-Spur (eine Keyframe-Spur, die beim Öffnen ein Keyframe-Diagramm anzeigt), in der Sie Keyframes festlegen und anpassen können, die von den Keyframes anderer Parameter unabhängig sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 109.

Sie können auch weiterhin mit normalen Keyframes arbeiten. In diesem Fall steuert dasselbe Keyframe alle Parameter. Sie können erweiterte Keyframes ebenso wie Standard-Keyframes verwenden.

Standard-Keyframes

Avid XpressDV gibt die Anfangs- und End-Keyframes eines Effekts stets automatisch vor. Diese Keyframes sind automatisch aktiviert, so dass alle Parameteränderungen sich auf den gesamten Effekt auswirken. Mit den Verfahren zum Hinzufügen, Löschen, Verschieben, Aktivieren und Deaktivieren von Keyframes können Sie die Wirkung und Funktionsweise des Effekts nach und nach verändern. Dabei werden Parameteränderungen auf bestimmte Keyframes angewendet.

Hinzufügen eines Standard-Keyframe

Sie können an einer beliebigen Stelle in der Positionsleiste des Effekts ein Standard-Keyframe erstellen.

So erstellen Sie ein Standard-Keyframe:

1. Klicken Sie unter dem Effektvorschaumonitor auf die Stelle in der Positionsleiste des Effekts, an der Sie das Keyframe einfügen möchten.

   Der Positionszeiger bewegt sich auf das betreffende Bild.

2. Zum Hinzufügen eines Keyframes führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   - Klicken Sie entweder im Effektvorschaumonitor oder in der Tool-Palette auf Add Keyframe.

     Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

   - Passen Sie im Effektvorschaumonitor einen Parameter manuell an (dies gilt nur für Segmenteffekte). Wenn Sie zum Beispiel auf einen Aktivpunkt im Umriss eines Effekts klicken und ihn ziehen, um seine Größe oder Position zu verändern, erstellt das System automatisch ein neues Keyframe.

Auswählen eines Standard-Keyframe

Sie können gleichzeitig ein oder mehrere Standard-Keyframes auswählen. Ein ausgewählter Keyframe-Anzeiger wird rosa angezeigt.

So wählen Sie ein Keyframe aus:

- Klicken Sie in der Positionsleiste unter dem Effektvorschaumonitor auf den Keyframe-Anzeiger.

So wählen Sie mehrere Keyframes aus:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie in der Positionsleiste des Effekts auf die gewünschten Keyframe-Anzeiger.

Sie haben folgende Möglichkeiten, um alle Keyframes in der Positionsleiste des Effekts auszuwählen:

- Drücken Sie die Tasten Strg+A (Windows) oder ⌘+A (Macintosh).
- Halten Sie die Tasten Strg+Alt (Windows) oder die ⌘ (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf einen Keyframe-Anzeiger.

Um rasch zwischen Keyframe-Anzeigern hin- und herzuspringen, verwenden Sie die Schaltflächen Fast Forward und Rewind in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors.

Verschieben eines Standard-Keyframe

Nachdem Sie ein Standard-Keyframe erstellt haben, können Sie es an eine andere Position in der Positionsleiste unter dem Effektvorschaumonitor verschieben.

Bei Standard-Keyframes können Sie die Anfang- und End-Keyframes nicht verschieben.

Zum Verschieben eines Keyframe gibt es die folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Keyframe-Anzeiger, und ziehen Sie ihn an seine neue Position.
- Wählen Sie einen Keyframe-Anzeiger aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Trim Left 1 Frame oder Trim Right 1 Frame bzw. auf die Schaltfläche Trim Left 10 Frames oder Trim Right 10 Frames.

Ändern der Parameter von Standard-Keyframes

Beim Arbeiten mit Standard-Keyframes können Sie bei bestimmten Parameterkategorien, z.B. Beschleunigung, Parameter global (für alle Keyframes im Effekt) einstellen. Viele Parameter können auch für einzelne Standard-Keyframes geändert werden. Informationen über Anpassungsmöglichkeiten (global oder Keyframe-abhängig) aller Parameterkategorien finden Sie unter „2D-Effektparameter“ auf Seite 344.

So ändern Sie die Parameter eines Standard-Keyframe:

1. Klicken Sie in der Positionsleiste unter dem Effektvorschaumonitor auf den Keyframe-Anzeiger.

   Ein ausgewählter Keyframe-Anzeiger wird rosa angezeigt.

2. Passen Sie im Effekt-Editor die gewünschten Parameter an.

Kopieren und Einfügen der Parameter von Standard-Keyframes

Sie können Parameter eines Standard-Keyframe kopieren und auf ein anderes Standard-Keyframe anwenden. Sie haben auch die Möglichkeit, Keyframe-Parameter eines Effekts in einen anderen zu kopieren.

So werden Keyframe-Parameter kopiert und eingefügt:

1. Klicken Sie in der Positionsleiste unter dem Effektvorschaumonitor auf das Keyframe, dessen Parameter Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Copy.
3. Wählen Sie ein oder mehrere Keyframes aus:
   - Zum Übertragen der Parameter auf ein einzelnes Keyframe klicken Sie auf dessen Keyframe-Anzeiger.
   - Um Parameter auf mehrere Keyframes zu übertragen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf mehrere Keyframe-Anzeiger.
   - Zum Übertragen der Parameter auf alle Keyframes wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All.
4. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Paste.

   Die von einem Keyframe kopierten Parameter werden in das oder die ausgewählten Keyframes oder Bilder eingefügt.

Löschen eines Standard-Keyframes

Alle von Ihnen erstellten Standard-Keyframes können auch wieder gelöscht werden. Die von Avid Xpress DV erstellten Anfangs- und End-Keyframes können jedoch nicht gelöscht werden.

So löschen Sie ein Standard-Keyframe:

1. Klicken Sie in der Positionsleiste unter dem Effektvorschaumonitor auf den Keyframe-Anzeiger.

   Ein ausgewählter Keyframe-Anzeiger wird rosa angezeigt.

2. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:
   - Drücken Sie die Löschtaste.
   - Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche Add Keyframe.

Arbeiten mit erweiterten Keyframes

Bei Standard-Keyframes beeinflusst jedes Keyframe alle Parameter. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie erweiterte Keyframes verwendet werden, wobei für jeden Keyframe-abhängigen Parameter eines Effekts eine separate Timeline-Spur (eine so genannte *Keyframe-Spur*) im Effekt-Editor angezeigt wird.

Die Keyframe-Spur wird geöffnet und zeigt ein *Keyframe-Diagramm* an. Wenn Sie mit Effekten arbeiten, die über erweiterte Keyframes verfügen, passen Sie das Verhalten der einzelnen Parameter mit Hilfe von Keyframes in der Keyframe-Spur an. Dabei sind die Keyframes jedes Parameters unabhängig von den Keyframes aller anderen Parameter.

In Avid Xpress DV stehen erweiterte Keyframes für den Bild-im-Bild-Effekt zur Verfügung.

Im Effekt-Editor müssen Sie nicht unbedingt erweiterte Keyframes verwenden. Sie können auch mit normalen Keyframes arbeiten. In diesem Fall steuert dasselbe Keyframe alle Parameter. Außerdem stehen die Funktionen der erweiterten Keyframes auch dann zur Verfügung, wenn das Keyframe-Diagramm geschlossen ist und nur die Keyframe-Spur angezeigt wird.

Mit Hilfe erweiterter Keyframes können Sie die Hierarchie innerhalb verschachtelter Effekte über die Nesting Priority-Symbole ändern, die im Effekt-Editor angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Hierarchie verschachtelter Effekte“ auf Seite 245.

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit erweiterten Keyframes beschrieben:

Aktivieren von Effekten für erweiterte Keyframes

Sie können einen Bild-im-Bild-Effekt zu erweiterten Keyframes hochstufen.

Sie können wählen, ob ein neu heraufgestufter Effekt zuerst ohne Keyframes oder mit zwei Keyframes (je einer am Anfang und am Ende jedes Parameters) erscheint. Sie können diese Option im Eintrag des Effekt-Editors der Scroll-Liste Settings einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

Sobald Sie einen Effekt zu erweiterten Keyframes hochgestuft haben, wird die Parameterkategorie Acceleration nicht mehr angezeigt. Sie können die Beschleunigung (Abbremsen- und Beschleunigen) des Effekts über die Spline- oder Bézier-Interpolationsoptionen bearbeiten, die mehr Steuerungsmöglichkeiten als die standardmäßige Parameterkategorie Acceleration bietet. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern von Parameterwerten an Keyframes“ auf Seite 134.

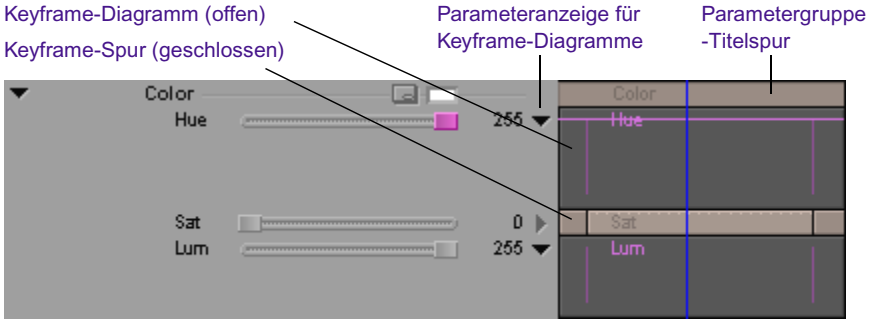
So stufen Sie einen Bild-im-Bild-Effekt zu erweiterten Keyframes herauf:

- Klicken Sie in der Symbolleiste des Effekt-Editors auf die Schaltfläche Promote to Advanced Keyframes.

  Der Effekt erscheint im Effekt-Editor mit Keyframe-Diagrammen als Picture-in-Picture v2-Effekt.

Öffnen von Keyframe-Spuren

Mit erweiterten Keyframes arbeitende Effekte werden auf der rechten Seite des Effekt-Editors mit Keyframe-Spuren angezeigt. Neben jeder Keyframe-Spur befindet sich eine Parameteranzeige. Über den Keyframe-Spuren werden die Namen der Parametergruppen in einer Titelspur angezeigt.



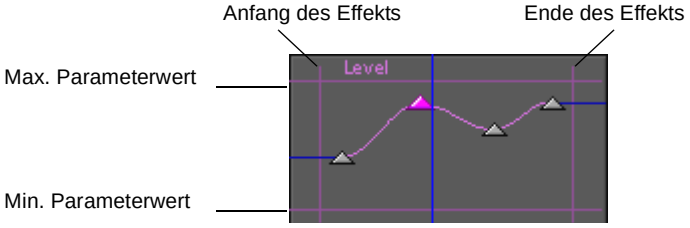
Sie müssen nicht unbedingt eine Keyframe-Spur öffnen, um Keyframes festzulegen und zu bearbeiten. Sie können Keyframes hinzufügen und löschen, die Interpolationsoptionen der Keyframes ändern und mit Hilfe der üblichen Steuerelemente für jeden Parameter die Werte für dessen Keyframes einstellen, solange die Keyframe-Spur geschlossen ist.

So öffnen Sie eine Keyframe-Spur und zeigen das Keyframe-Diagramm an:

- Klicken Sie auf die Parameteranzeige.

  Die Keyframe-Spur wird geöffnet und zeigt ein Keyframe-Diagramm an.

Keyframe-Diagramm (offen)



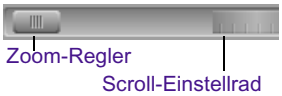
Abhängig davon, wie Sie Ihr Keyframe Diagramm gezoomt und skaliert haben, werden die Begrenzungslinien des Diagramms (Anfang und Ende des Effekts, maximaler und minimaler Parameterwert) möglicherweise nicht angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen der Ansicht von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 149.

Steuerelemente für erweiterte Keyframes im Effekt-Editor

Mit Hilfe der Symbolleiste des Effekt-Editors und des Kontextmenüs des Keyframe-Diagramms können Sie erweiterte Keyframes erstellen, löschen und ändern.

Tabelle 3 werden die Komponenten für erweiterte Keyframes in der Symbolleiste des Effekt-Editors beschrieben.

Tabelle 3 Symbolleiste für erweiterte Keyframes im Effekt-Editor

Steuerelement	Beschreibung
Rewind (Zurückspulen)	Verschiebt den Positionszeiger um ein Keyframe nach links und aktiviert dieses. Sind dort keine Keyframes vorhanden, wird der Positionszeiger nicht bewegt.
Fast Forward (Schneller Vorlauf)	Verschiebt den Positionszeiger um ein Keyframe nach rechts und aktiviert dieses. Sind dort keine Keyframes vorhanden, wird der Positionszeiger nicht bewegt.
Add Keyframe (Keyframe hinzufügen)	Erstellt an der aktuellen Position ein Keyframe. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf diese Schaltfläche, um das ausgewählte Keyframe zu löschen. Wenn Sie ein Keyframe hinzufügen oder löschen, haben Sie über ein Popup-Menü Zugriff auf weitere Optionen. Siehe „Hinzufügen und Löschen von Keyframes in Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 116.
	Sie können den Zoom-Regler in der Skalenleiste und das daneben befindliche Scroll-Einstellrad verwenden, um die Ansicht im Keyframe-Diagramm zu zoomen und zu scrollen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen der Ansicht von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 149.

Zusätzlich zu den in Tabelle 3 Steuerelementen wird am oberen Rand des Effekt-Editors ein am Effektnamen ausgerichtetes Nesting Priority-Symbol angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Hierarchie verschachtelter Effekte“ auf Seite 245.

Weitere Steuerelemente befinden sich in dem Popup-Menü, das Sie durch Klicken auf die Schaltfläche Add Keyframe aufrufen, und im Kontextmenü, das durch Klicken mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl- und Umschalttaste (Macintosh) auf ein Keyframe-Diagramm oder eine Keyframe-Spur geöffnet wird. In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Menüoptionen beschrieben.

Kontextmenüs für erweiterte Keyframes

Für erweiterte Keyframes gibt es zwei Kontextmenüs. Sie rufen das Kontextmenü für Keyframe-Diagramme im Bereich des Effekt-Editors auf, in dem Keyframe-Diagramme angezeigt werden. Sie rufen das Kontextmenü für den Effekt-Editor im Bereich des Effekt-Editors auf, in dem keine Keyframe-Diagramme angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

So zeigen Sie das Kontextmenü für ein Keyframe-Diagramm an:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf ein Keyframe-Diagramm oder eine Keyframe-Spur.

Tabelle 4 zeigt die Optionen, die mit Kontextmenü für Keyframe-Diagramme verfügbar sind.

Tabelle 4 Kontextmenüoptionen für Keyframe-Diagramme

Option	Beschreibung
Add Keyframe (Keyframe hinzufügen)	An der Stelle, an der sich der Positionszeiger befindet, wird ein Keyframe hinzugefügt. Siehe „Hinzufügen und Löschen von Keyframes in Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 116.
Delete Keyframe (Keyframe löschen)	Löscht das ausgewählte Keyframe. Siehe „Hinzufügen und Löschen von Keyframes in Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 116.
Select All Keyframes (Alle Keyframes auswählen)	Wählt alle Keyframes im Bereich des Editors aus, auf den Sie zum Einblenden des Kontextmenüs klicken. Siehe „Auswählen und Deaktivieren erweiterter Keyframes“ auf Seite 129.
Keyframes ausrichten	Verschiebt das ausgewählte Keyframe in einem oder mehreren Keyframe-Diagrammen zum Positionszeiger, je nachdem, welche Keyframes Sie auswählen und auf welche Stelle Sie zum Einblenden des Kontextmenüs klicken. Siehe „Align Keyframes und Slip Keyframes“ auf Seite 141.

Tabelle 4 Kontextmenüoptionen für Keyframe-Diagramme (Forts.)

Option	Beschreibung
Slip Keyframes (Keyframes parallel verschieben)	Verschiebt alle Keyframes des Parameters so, dass sich das aktive Keyframe am Positionszeiger ausrichtet und die restlichen Keyframes ihre relative Position behalten. Siehe „Align Keyframes und Slip Keyframes“ auf Seite 141.
Shelf Linear Spline Bézier	Mit Hilfe der Keyframe-Interpolationsoptionen wird festgelegt, wie Parameter bei Keyframes geändert werden. Siehe „Ändern von Parameterwerten an Keyframes“ auf Seite 134.
Fixed Keyframes (Statische Keyframes) Elastic Keyframes (Flexible Keyframes)	Legt fest, wie das System Keyframes verschiebt, wenn ein Effekt getrimmt wird. Bei flexiblen Keyframes ändert sich beim Trimmen eines Effekts der Zeitpunkt, an dem diese auftreten, proportional zur neuen Effektlänge. Statische Keyframes bleiben unverändert. Siehe „Flexible und statische Keyframes“ auf Seite 131.
Extrapolate (Extrapolieren) Hold (Fixieren)	Bestimmt, wie das System Parameterwerte vor dem ersten und nach dem letzten Keyframe festgelegt. Siehe „Extrapolate und Hold“ auf Seite 146.
Reset Graph View (Diagrammansicht zurücksetzen)	Zentriert die Diagrammansicht vertikal neu. Siehe „Zurücksetzen von Ansichten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 153.

Hinzufügen und Löschen von Keyframes in Keyframe-Diagrammen

Zum Hinzufügen von Keyframes können Sie die Schaltfläche Add Keyframe in der Symbolleiste des Effekt-Editors oder das Kontextmenü für die Keyframe-Diagramme verwenden. Der erste Abschnitt des Kontextmenüs enthält Befehle zum Hinzufügen und Löschen von Keyframes.

So fügen Sie dem aktiven Parameter ein Keyframe hinzu:

1. Verschieben Sie den Positionszeiger an die Stelle, an der Sie das Keyframe hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf das Keyframe-Diagramm oder die Keyframe-Spur, und wählen Sie im Kontextmenü Add Keyframe.

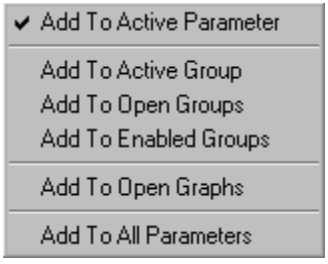
   An der Stelle des Positionszeigers erscheint ein aktiver Keyframe-Anzeiger.

So fügen Sie ein Keyframe mit der Schaltfläche Add Keyframe hinzu:

1. Verschieben Sie den Positionszeiger an die Stelle, an der Sie das Keyframe hinzufügen möchten.

2. Klicken Sie im Effekt-Editor auf die Schaltfläche Add Keyframe.

   Das Menü Add Keyframe Mode wird angezeigt.


Add To Active Parameter
Add To Active Group
Add To Open Groups
Add To Enabled Groups
Add To Open Graphs
Add To All Parameters

Wenn das Menü Add Keyframe Mode nicht erscheint, wurde es im Kontextmenü des Effekt-Editors deaktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

Weitere Informationen zu den verfügbaren Befehlen finden Sie unter „Die Menüs Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode“ auf Seite 118.

3. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Add Keyframe, um den mit einem Häkchen markierten Befehl auszuwählen, oder wählen Sie im Menü Add Keyframe Mode einen anderen Befehl.

   An der Stelle des Positionszeigers erscheint ein aktiver Keyframe-Anzeiger. Wenn Sie einen Befehl ausgewählt haben, mit dem mehrere Keyframes erstellt werden, erscheinen an den entsprechenden Stellen weitere Keyframes.

   Wenn Sie den Befehl geändert haben, ändert sich auch der Delete Keyframe-Modus.

Sie können über das Kontextmenü des Effekt-Editors einen Befehl als Standardeinstellung festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

So löschen Sie ein Keyframe aus einem Keyframe-Diagramm:

1. Klicken Sie auf ein Keyframe, um es zu aktivieren.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Drücken Sie die Löschtaste.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf das Keyframe-Diagramm oder die Keyframe-Spur, und wählen Sie im Kontextmenü des Keyframe-Diagramms Delete Keyframe.
   - Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste in der Symbolleiste des Effekt-Editors auf die Schaltfläche Add Keyframe.

Das Menü Delete Keyframe Mode wird angezeigt. Weitere Informationen zu den verfügbaren Befehlen finden Sie unter „Die Menüs Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode“ auf Seite 118.

Wenn Sie im Menü Delete Keyframe Mode einen neuen Befehl wählen, ändert sich auch der Add Keyframe-Modus.

Wenn das Menü Delete Keyframe Mode nicht erscheint, wurde das Menü Show Add Keyframe Mode im Kontextmenü des Effekt-Editors deaktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

Die Menüs Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode

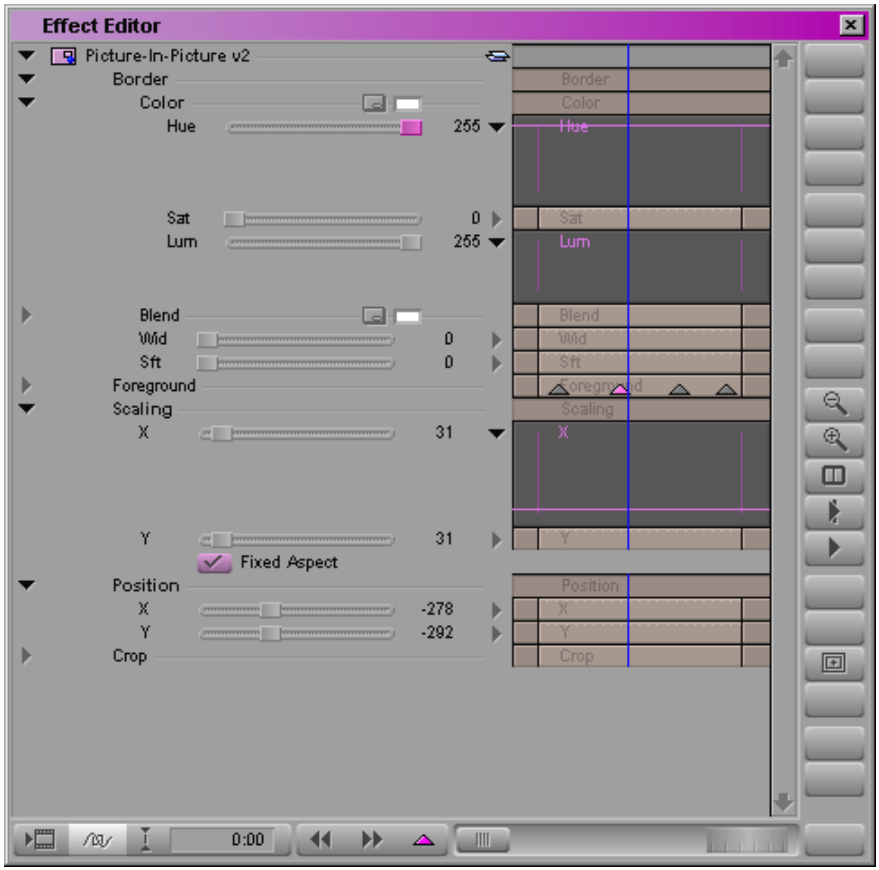
Bevor Sie mit dem Hinzufügen von Keyframes beginnen, sollten Sie mit den Begriffen vertraut sein, mit denen Parameter und Parametergruppen im Avid-System beschrieben werden. Diese Begriffe befinden sich in dem Menü, das angezeigt wird, wenn Sie mit Hilfe der Schaltfläche Add Keyframe in der Symbolleiste des Effekt-Editors ein Keyframe hinzufügen oder löschen.

Wenn das Menü Add Keyframe Mode bzw. das Menü Delete Keyframe Mode nicht erscheint, wurde es im Kontextmenü des Effekt-Editors deaktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

Sie können über das Kontextmenü des Effekt-Editors einen Befehl als Standardeinstellung vorgeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

Die Auswahl, die Sie für den Add Keyframe-Modus treffen, gilt entsprechend im Menü Delete Keyframe Mode und umgekehrt. Wenn Sie also eine Auswahl ändern, gilt diese für beide Menüs.

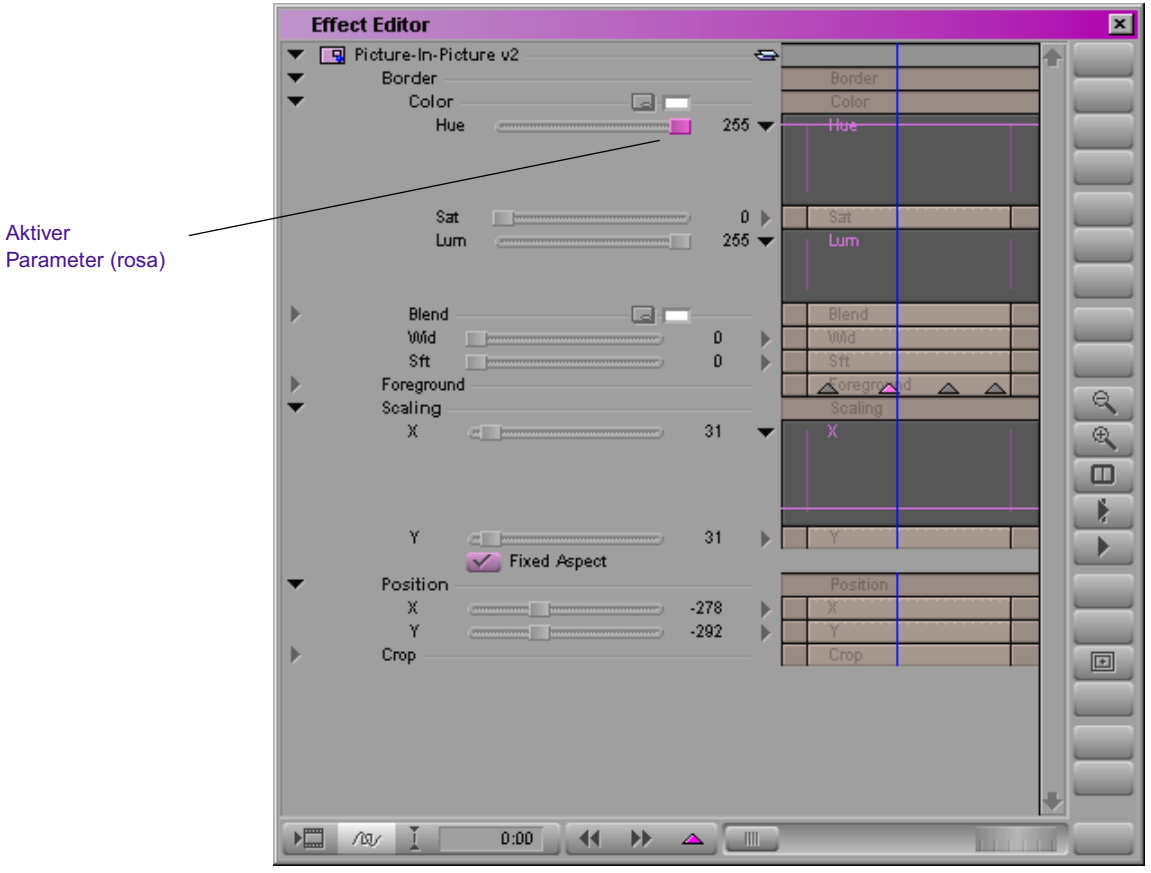
In den folgenden Beschreibungen ist mit *Gruppe* die Parameterkategorie gemeint. Jede Beschreibung definiert zunächst den Begriff, der im Menü Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode erscheint, und zeigt das Ergebnis dieses Befehls beim Hinzufügen bzw. Löschen eines Keyframes.



- *Active Parameter*: Der gegenwärtig aktive Parameter. Ein Regler, auf den Sie geklickt haben, wird beispielsweise rosa angezeigt.

  Add To Active Parameter: Das Keyframe erscheint nur in der Keyframe-Spur oder im Keyframe-Diagramm des aktiven Parameters.

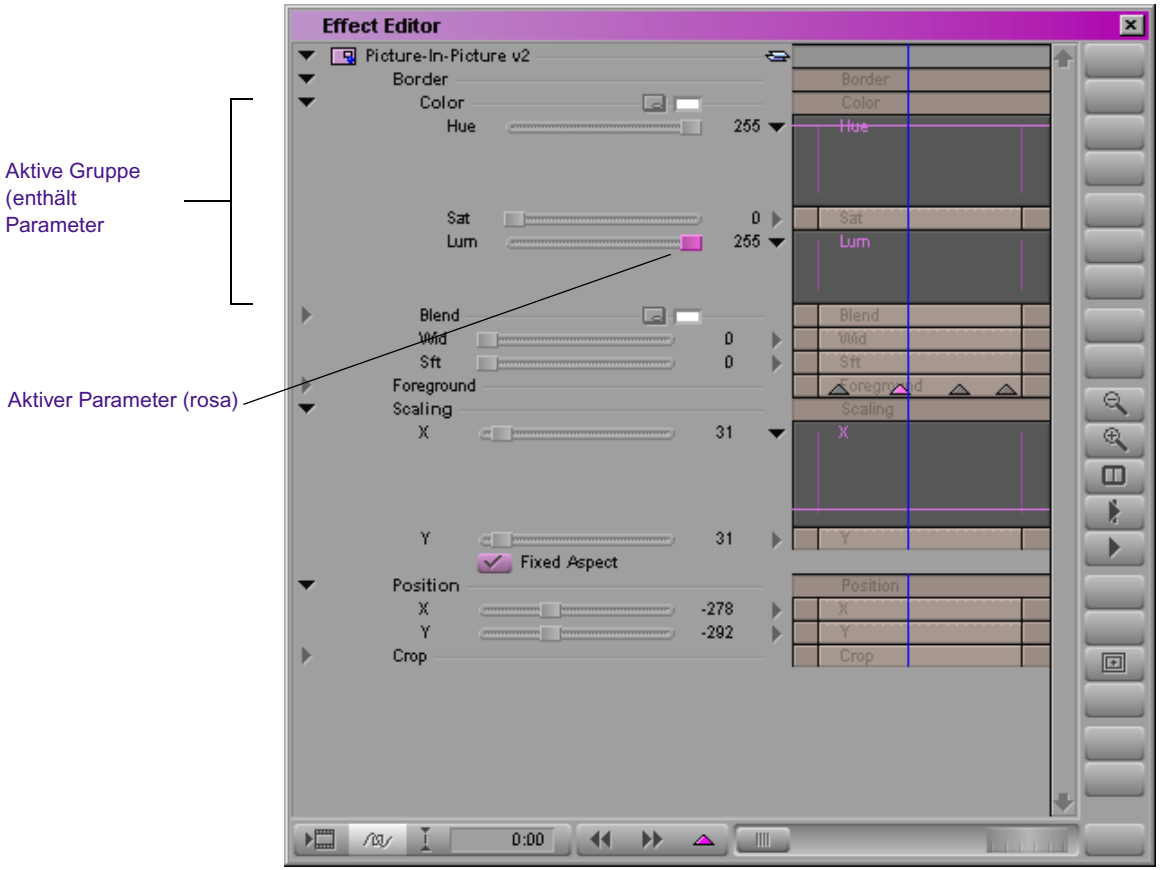
  Delete From Active Parameter: Das System entfernt ausgewählte Keyframes nur aus der Keyframe-Spur oder dem Keyframe-Diagramm des aktiven Parameters.



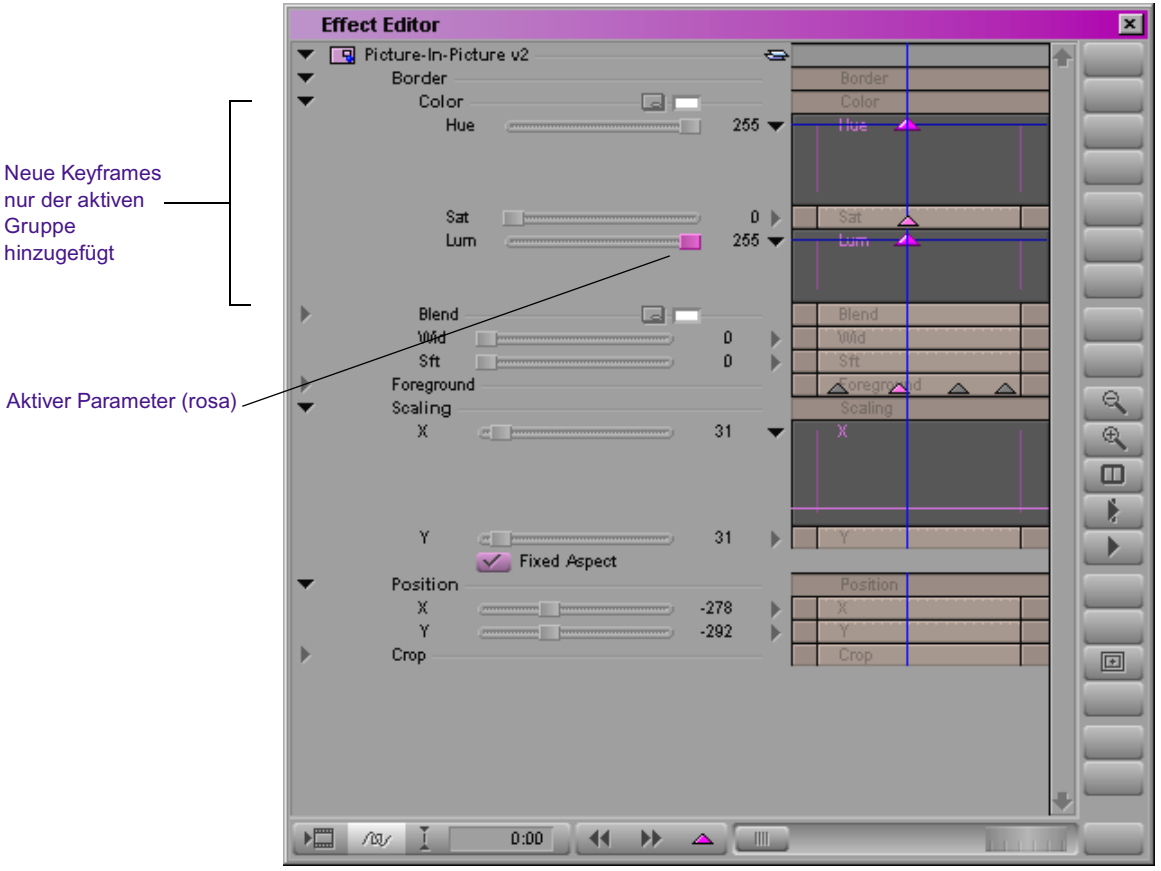
- *Active Group*: die Gruppe, zu welcher der aktive Parameter gehört.

  Add To Active Group: Keyframes erscheinen in den Keyframe-Spuren oder Keyframe-Diagrammen sämtlicher Parameter, die zu derselben Gruppe gehören wie der aktive Parameter. Wenn die aktive Gruppe zu einer größeren Gruppe gehört (Color ist z.B. eine Untergruppe bzw. Unterkategorie von Border), erscheinen Keyframes nur in der aktiven und nicht in der größeren Gruppe.

  Delete From Active Group: das System löscht ausgewählte Keyframes aus den Keyframe-Spuren oder Keyframe-Diagrammen sämtlicher Parameter, die zu derselben Gruppe gehören wie der aktive Parameter.



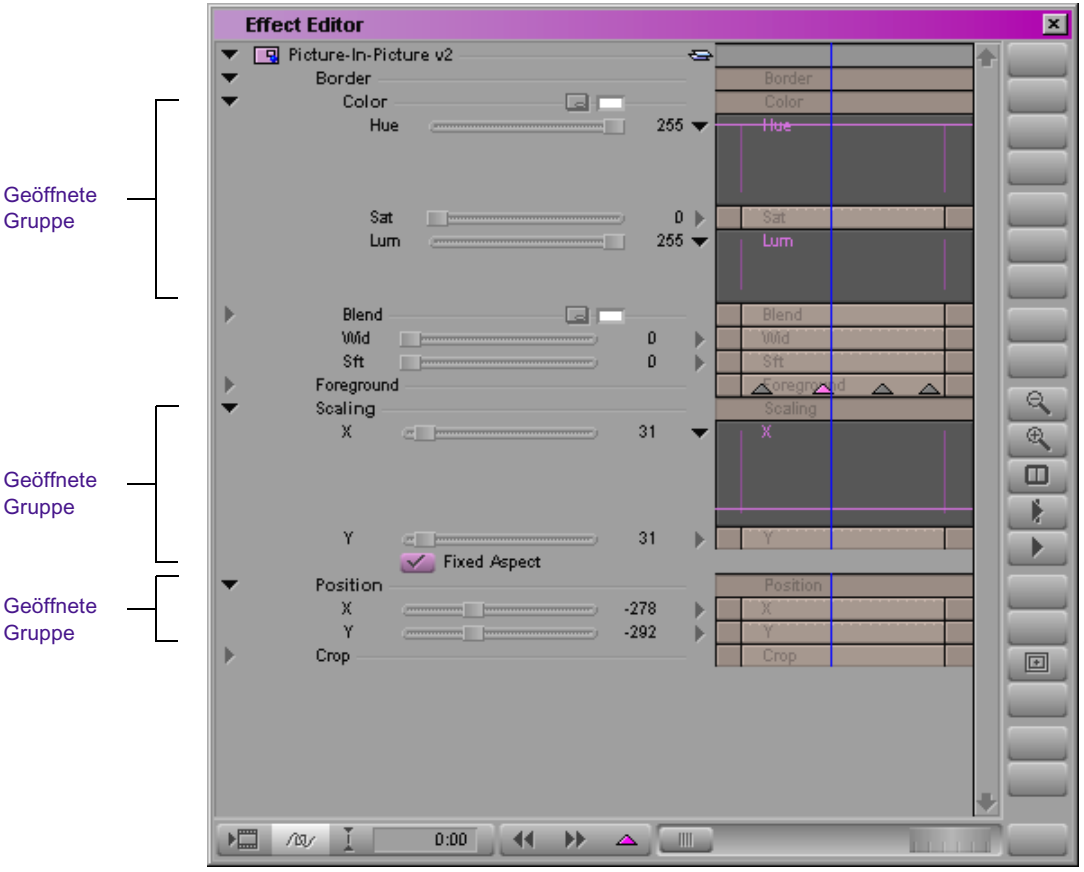
Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für das Auswählen von Add To Active Group.



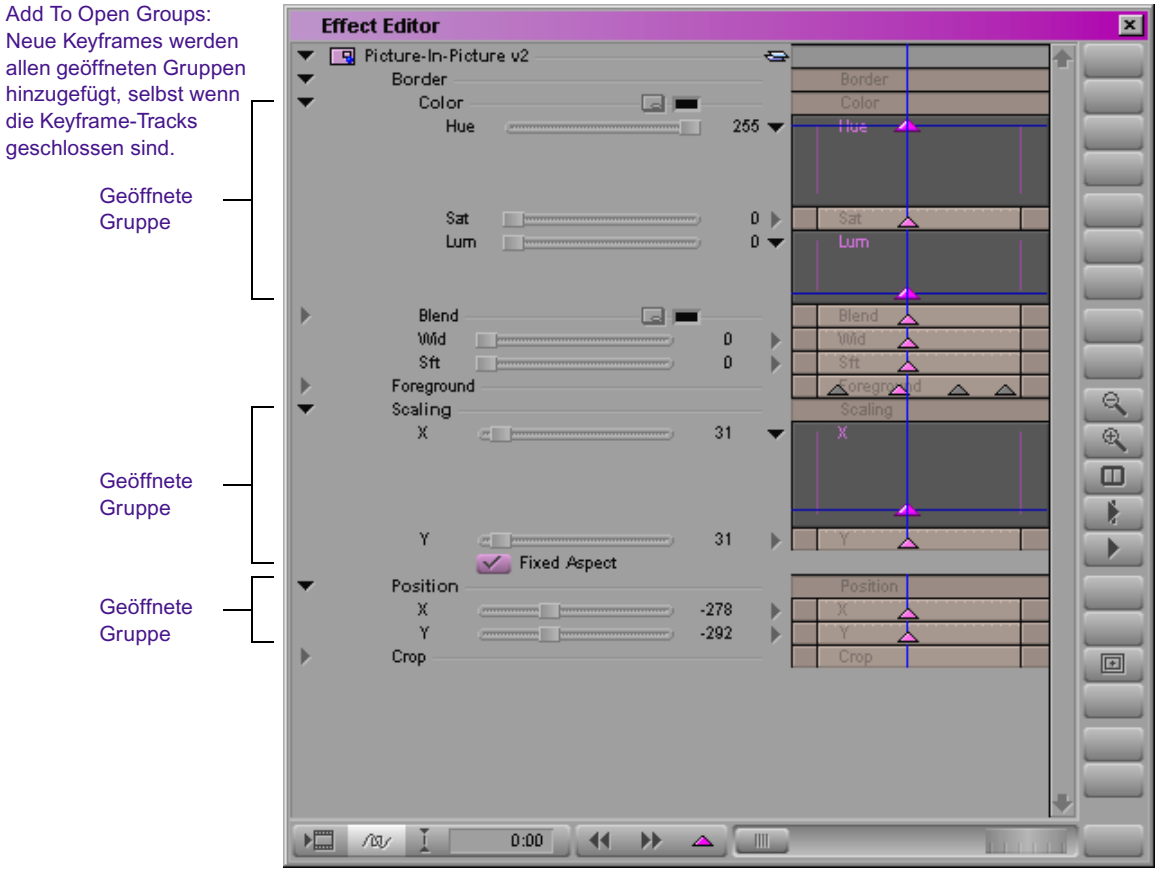
- *Open Groups*: Gruppen, die Sie durch Klicken auf die Parameteranzeige neben dem Gruppennamen geöffnet haben.

  Add To Open Groups: Keyframes erscheinen in den Keyframe-Spuren oder Keyframe-Diagrammen sämtlicher Parameter in Gruppen, die gegenwärtig geöffnet sind.

Add To Open Groups: Keyframes erscheinen in den Keyframe-Spuren oder Keyframe-Diagrammen sämtlicher Parameter in Gruppen, die gegenwärtig geöffnet sind.



Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für das Auswählen von Add To Open Groups.



- *Enabled Groups*: Avid Xpress DV arbeitet nicht mit aktiven Gruppen. Alle Gruppen werden vom System als ständig aktiv behandelt.

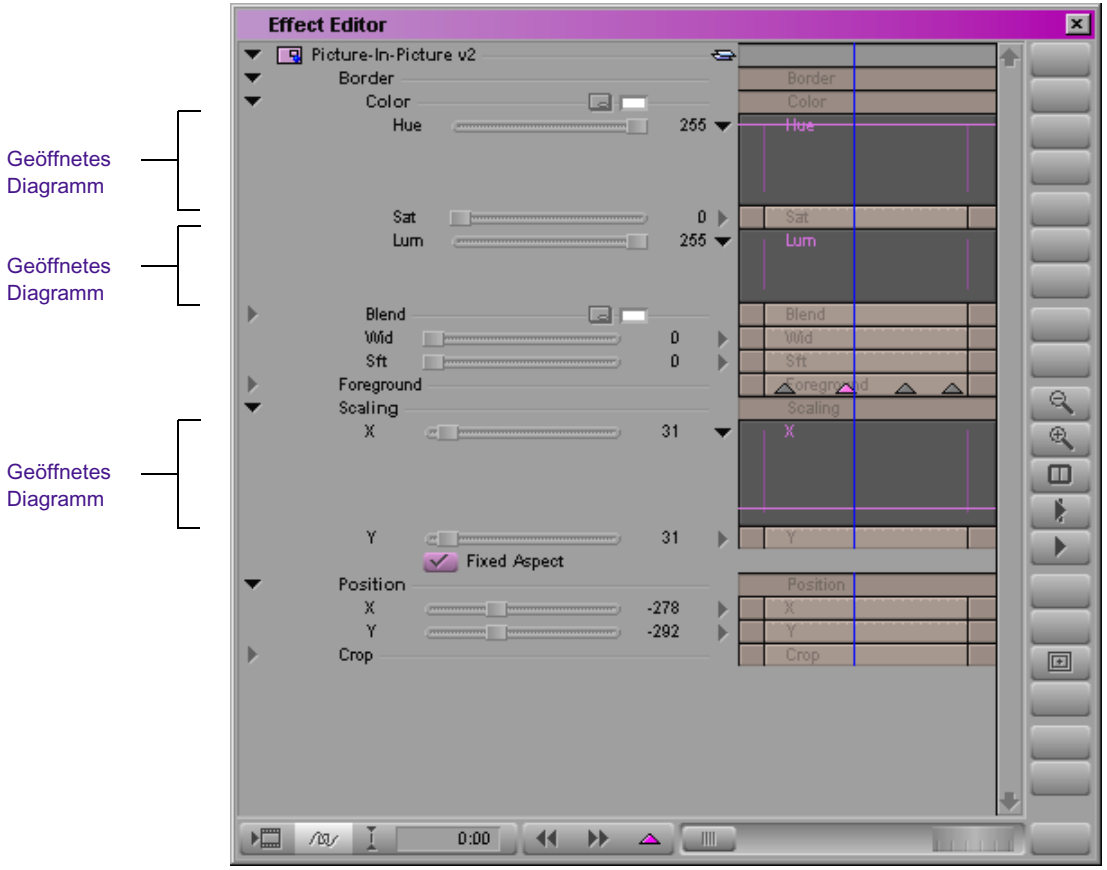
  Add To Enabled Groups: Keyframes erscheinen in allen Keyframe-Spuren. Dies entspricht Add To All Parameters.

  Delete From Enabled Groups: Das System löscht ausgewählte Keyframes aus allen Keyframe-Spuren. Dies entspricht Delete From All Parameters.

- *Geöffnete Diagramme*: Keyframe-Spuren, die Sie durch Klicken auf die Parameteranzeige neben der Keyframe-Spur geöffnet haben.

  Add To Open Graphs: Keyframes erscheinen in den Keyframe-Diagrammen aller Parameter, deren Diagramme geöffnet sind.

  Delete From Open Graphs: Das System löscht ausgewählte Keyframes aus den Keyframe-Diagrammen aller Parameter, deren Diagramme geöffnet sind.



- *All Parameters*: Sämtliche Parameter im Effekt-Editor, für die Keyframe-Spuren vorhanden sind und die daher Keyframe-abhängig sind.

  Add To All Parameters: Keyframes erscheinen in allen Keyframe-Spuren.

Delete From All Parameters: Das System löscht ausgewählte Keyframes aus allen Keyframe-Spuren.

Verschieben von Keyframes in Keyframe-Diagrammen

Nachdem Sie ein erweitertes Keyframe erstellt haben, können Sie es an eine andere Stelle im Keyframe-Diagramm verschieben. Bei den hier beschriebenen Methoden zum Verschieben eines Keyframe wird die Maus verwendet. Sie können aber auch Befehle im Kontextmenü für Keyframe-Diagramme verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Align Keyframes und Slip Keyframes“ auf Seite 141.

So verschieben Sie ein Keyframe in vertikaler Richtung und ändern seinen Wert:

- Klicken Sie bei geöffnetem Keyframe-Diagramm auf den Keyframe-Anzeiger, und ziehen Sie ihn an die neue Position.

  Der Zeitpunkt, an dem das Keyframe vorkommt, ändert sich nicht.

Zum horizontalen Verschieben eines Keyframe gibt es die folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie bei geöffnetem Keyframe-Diagramm und gedrückter Alt- und Umschalttaste auf den Keyframe-Anzeiger, und ziehen Sie ihn an seine neue Position.

  Wenn Sie ein Keyframe bei geöffnetem Keyframe-Diagramm verschieben, schränkt die Umschalttaste die Bewegung in Richtung der horizontalen (Zeit-) Achse ein.

- Klicken Sie bei geschlossenem Keyframe-Diagramm und gedrückter Alt-Taste auf den Keyframe-Anzeiger, und ziehen Sie ihn an seine neue Position.

Alternativ können Sie ein Keyframe auch markieren und auf eine der Schaltflächen Trim Left 1 Frame bzw. Trim Right 1 Frame oder Trim Left 1 Frame bzw. Trim Right 1 Frame klicken.

Der Wert des Keyframe ändert sich nicht.

So verschieben Sie ein Keyframe in eine beliebige Richtung:

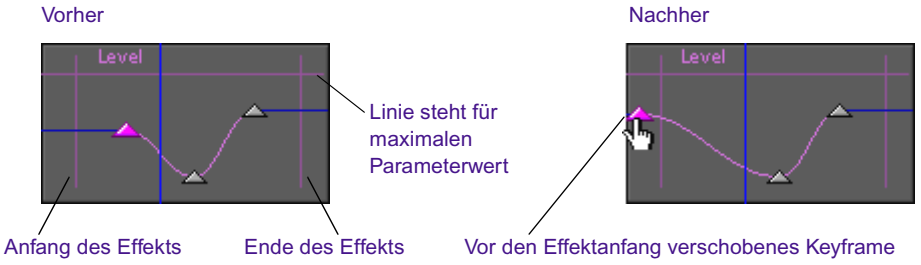
- Klicken Sie bei geöffnetem Keyframe-Diagramm und gedrückter Alt-Taste auf den Keyframe-Anzeiger, und ziehen Sie ihn an seine neue Position.

  Sie können sowohl den Wert des Keyframe ändern als auch die Zeit, zu der es erfolgt.

Ein Verschieben eines Keyframe über ein anderes hinaus ist nicht möglich. Mit anderen Worten: Keyframe-Bewegungen sind durch benachbarte Keyframes eingegrenzt.

Mit Hilfe dieser Methoden können Sie ein Keyframe außerhalb der Zeitgrenzen des Keyframe-Diagramms verschieben. Dadurch können Sie bewirken, dass sich der Effekt verhält, als würden sich Parameterwerte vor dem Anfang und nach dem Ende des Effekts ändern. Dies funktioniert nur für den Zeitpunkt, an dem ein Keyframe vorkommt. Sie können für ein Keyframe keinen Wert festlegen, der außerhalb des Höchst- oder Mindestwerts des Parameters liegt.

Die folgende Abbildung zeigt das Verschieben eines Keyframes vor den Anfang eines Effekts.



Mit Hilfe von Align Keyframes und Slip Keyframes können Sie Keyframes auch außerhalb der Zeitgrenzen verschieben. Siehe „Align Keyframes und Slip Keyframes“ auf Seite 141.

Kopieren und Einfügen von Parametern erweiterter Keyframes

Sie können Parameter eines erweiterten Keyframe kopieren und auf ein anderes erweitertes Keyframe anwenden. Sie haben auch die Möglichkeit, erweiterte Keyframe-Parameter eines Effekts in einen anderen zu kopieren.

So kopieren Sie erweiterte Keyframe-Parameter und fügen sie ein:

1. Klicken Sie im Keyframe-Diagramm des Parameters auf den Keyframe-Anzeiger, dessen Parameter Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Copy.
3. Wählen Sie ein oder mehrere Keyframes aus:
   - Zum Übertragen der Parameter auf ein einzelnes Keyframe klicken Sie auf dessen Keyframe-Anzeiger.
   - Um Parameter auf mehrere Keyframes zu übertragen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf mehrere Keyframe-Anzeiger.
   - Zum Übertragen der Parameter auf alle Keyframes wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All.
4. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Paste.

   Die von einem Keyframe kopierten Parameter werden in das oder die ausgewählten Keyframes oder Bilder eingefügt.

Auswählen und Deaktivieren erweiterter Keyframes

Beim Auswählen eines Keyframes muss kein Keyframe-Diagramm geöffnet sein. Sie können Keyframes in geschlossenen Keyframe-Diagrammen auswählen.

So wählen Sie ein Keyframe aus:

- Klicken Sie auf den Keyframe-Anzeiger.

  Der Keyframe-Anzeiger wird rosa (aktiviert) angezeigt.

Wenn Sie in einer Keyframe-Spur mehrere Keyframes auswählen, verwendet das System das zuletzt ausgewählte Keyframe als Referenz-Keyframe für das Ausrichten und Verschieben von Keyframes. Darüber hinaus gelten besondere Richtlinien, wenn Sie Keyframes in einer Spur mit sowohl ausgewählten als auch deaktivierten Keyframes ausrichten. Siehe „Ausrichten von Keyframes“ auf Seite 142.

So wählen Sie mehrere Keyframes in einer Keyframe-Spur aus:

1. Klicken Sie auf den ersten Keyframe-Anzeiger, den Sie auswählen möchten.

   Der Keyframe-Anzeiger wird rosa (aktiviert) angezeigt.

2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf alle weiteren Keyframe-Anzeiger.

   Alle Keyframe-Anzeiger werden rosa (aktiviert) angezeigt.

So wählen Sie Keyframes in mehreren Keyframe-Spuren aus:

1. Klicken Sie auf den ersten Keyframe-Anzeiger, den Sie auswählen wollen.

   Der Keyframe-Anzeiger wird rosa (aktiviert) angezeigt.

2. Klicken Sie in allen Keyframe-Spuren, die Sie Ihrer Auswahl hinzufügen möchten, auf den Keyframe-Anzeiger.

3. (Optional) Wenn Sie mehrere Keyframes in einer Keyframe-Spur auswählen möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf alle weiteren Keyframe-Anzeiger.

So wählen Sie alle Keyframes in einer Keyframe-Spur aus.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Keyframe-Spur, und wählen Sie im Kontextmenü Select All Keyframes.

So wählen Sie alle Keyframes in einer Parametergruppe aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Titelspur der Parametergruppe, und wählen Sie im Kontextmenü Select All Keyframes.

So wählen Sie alle Keyframes im Effekt aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Titelspur des Effekts, und wählen Sie im Kontextmenü Select All Keyframes.

So deaktivieren Sie ein Keyframe:

- Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf den Keyframe-Anzeiger.

Es kommt vor, dass alle Keyframes bis auf eines in einem Keyframe-Diagramm deaktiviert werden sollen.

So deaktivieren Sie in einer Spur alle Keyframes bis auf eines:

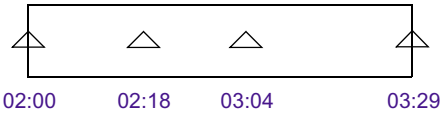
- Klicken Sie auf den Keyframe-Anzeiger des Keyframe, das ausgewählt bleiben soll.

  Der Keyframe-Anzeiger wird rosa (aktiviert) angezeigt. Alle anderen Keyframes in der Spur werden grau angezeigt und deaktiviert.

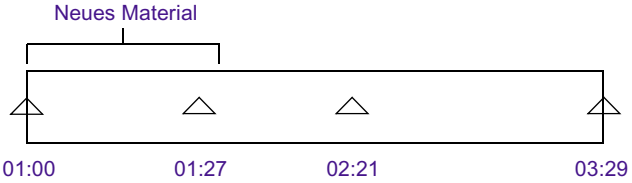
Flexible und statische Keyframes

Bei Standard-Keyframes sind alle Keyframes flexibel. Das heißt, dass die Keyframes vom Avid-System beim Trimmen eines Effekts proportional an dessen neue Dauer angepasst werden. Angenommen, ein Bild-im-Bild-Effekt soll 16 Bilder lang sichtbar sein und anschließend vom Bildschirm verschwinden. Wenn der ursprüngliche Clip 2 Sekunden dauert und Sie den Clip auf 3 Sekunden trimmen, dauert jedes Ereignis proportional länger. Nach dem Trimmen bleibt der Bild-im-Bild-Effekt 24 Bilder sichtbar.

Zweisekündiger Clip mit flexiblen Keyframes



Derselbe Clip, durch Trimmen am Anfang um 1 Sekunde verlängert: Zeit zwischen Keyframe-Vergrößerungen.

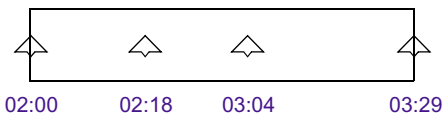


Zuspiel-Timecode vor dem Trimmen	Ereignis	Zuspiel-Timecode nach dem Trimmen
02:00	Anfang des Clips	01:00
02:18	Bild-im-Bild-Effekt ein	01:27
3:04	Bild-im-Bild-Effekt aus	2:21

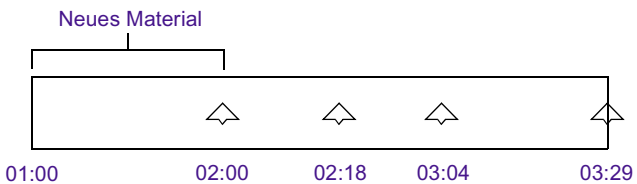
Zuspiel-Timecode vor dem Trimmen	Ereignis	Zuspiel-Timecode nach dem Trimmen
3:29	Ende des Clips	3:29

Wenn Sie mit statischen Keyframes arbeiten und einen Clip durch Trimmen verlängern, dehnt das Avid-System das erste oder das letzte Keyframe, indem es dessen Parameter auf den hinzugekommenen Abschnitt des Clips überträgt. Wenn Sie einen Clip durch Trimmen verlängern, bleiben die Keyframes an ihren ursprünglichen Timecodes fixiert. Mit Hilfe statischer Keyframes können Sie eine Parameteränderung an einen bestimmten Timecode „heften“. Wenn gemäß dem vorherigen Beispiel der Bild-im-Bild-Effekt vor dem Trimmen bei 02:18 für 16 Bilder angezeigt wird, erscheint der Bild-im-Bild-Effekt auch nach dem Trimmen bei 02:18 für 16 Bilder.

Zweisekündiger Clip mit statischen Keyframes



Derselbe Clip, durch Trimmen am Anfang um 1 Sekunde verlängert: der zeitliche Ablauf der Ereignisse bleibt unverändert.



Zuspiel-Timecode vor dem Trimmen	Ereignis	Zuspiel-Timecode nach dem Trimmen
02:00	Anfang des Clips	01:00
02:18	Bild-im-Bild-Effekt ein	02:18
3:04	Bild-im-Bild-Effekt aus	3:04
3:29	Ende des Clips	3:29

Flexible Keyframes sind die Standardeinstellung für Effektparameter. Im Kontextmenü des jeweiligen Parameters können Sie entweder flexible oder statische Keyframes auswählen.

Für jeden Parameter eines Effekts können Sie entweder flexible oder statische Keyframes auswählen. Das heißt, dass einige Parameter flexible Keyframe aufweisen können, während andere Parameter statische Keyframes haben.

Alle Keyframes eines Parameters sind entweder flexibel oder statisch. Innerhalb eines Parameters können Sie flexible und statische Keyframes nicht kombinieren.

So wählen Sie für einen Parameter zwischen flexiblen und statischen Keyframes:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf das Keyframe-Diagramm oder die Keyframe-Spur für den Parameter, mit dem Sie arbeiten, und wählen Sie im Kontextmenü entweder Fixed oder Elastic.

Die Keyframes für den Parameter ändern sich in den ausgewählten Keyframe-Typ, die Keyframe-Anzeiger für den Parameter zeigen den ausgewählten Keyframe-Typ an.

Alle Keyframes, die Sie diesem Parameter später hinzufügen, sind von diesem Typ.

So wählen Sie für eine Parametergruppe zwischen flexiblen und statischen Keyframes:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Titelspur der Parametergruppe, und wählen Sie im Kontextmenü Fixed oder Elastic.

  Die Keyframes für alle Parameter in der Parametergruppe ändern sich in den ausgewählten Keyframe-Typ. Die Keyframe-Anzeiger zeigen den ausgewählten Keyframe-Typ an.

  Alle Keyframes, die Sie dieser Parametergruppe später hinzufügen, sind von diesem Typ.

Ändern von Parameterwerten an Keyframes

Die Art und Weise, in der sich der Wert eines Parameters an einem Keyframe ändert, wird durch die von Ihnen gewählte Keyframe-Interpolationsoption gesteuert. Interpolation ist das Verfahren, mit dem das System die Geschwindigkeit und den harten oder fließenden Charakter der Veränderung berechnet.

So wählen Sie eine Interpolationsoption:

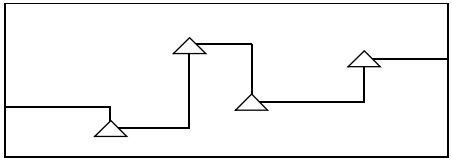
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf das Keyframe-Diagramm oder die Keyframe-Spur für den Parameter, mit dem Sie arbeiten, und wählen Sie im Kontextmenü eine der folgenden Optionen:
  - Shelf
  - Linear
  - Spline
  - Bézier

Eine Beschreibung der einzelnen Optionen finden Sie im folgenden Abschnitt.

Optionen zur Steuerung von Änderungen der Parameterwerte bei Keyframes

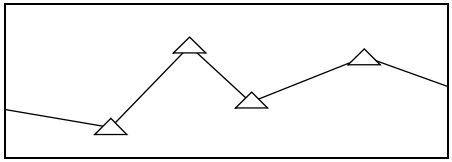
Zur Steuerung von Änderungen der Parameterwerte bei Keyframes stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

- **Shelf**: Der Wert des Parameters bleibt zwischen den Keyframes unverändert. Anschließend nimmt der Parameter unvermittelt den neuen Wert an. In manchen Anwendungen wird dies als *Hold* bezeichnet.



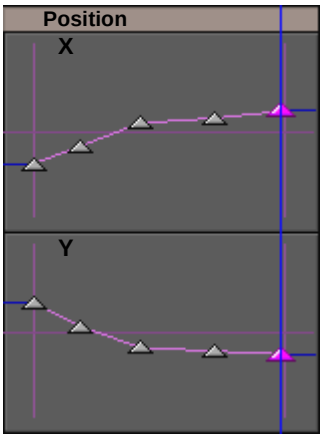
Verwenden Sie die Option Shelf, um den Wert eines Parameters über eine festgelegte Zeitspanne konstant zu halten. Sie können die Option Shelf mit den Positionsparametern verwenden, um einen Bild-im-Bild-Effekt zu erzeugen, der bei jedem Keyframe an einer neuen Stelle angezeigt zu werden scheint.

- **Linear** - Der Parameterwert ändert sich fließend zwischen den Keyframes, ändert sich jedoch an den einzelnen Keyframes selbst abrupt. Die Änderung im Parameterwert direkt am Keyframe geschieht ohne jeden Übergang.

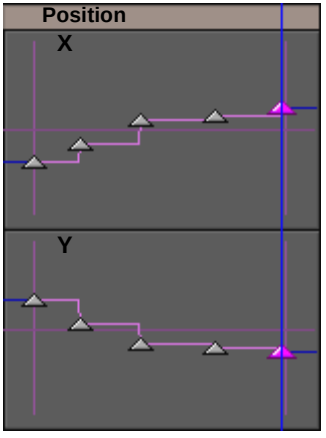


Effekte mit Standard-Keyframes weisen linerare Parameteränderungen auf (mit Ausnahme von Spline für Bewegungspfade und Acceleration für andere Parameter). Bei erweiterten Keyframes können Sie die Interpolationsoption Linear je nach gewünschtem Effekt für einige Parameter verwenden, für andere jedoch nicht.

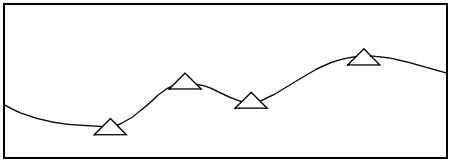
Bei Verwendung der Interpolationsoption Linear bewegt sich der PIP-Effekt während des ganzen Effekts über das Bild.



Bei Verwendung der Interpolationsoption Shelf springt der PIP-Effekt bei jedem Keyframe an eine neue Position.



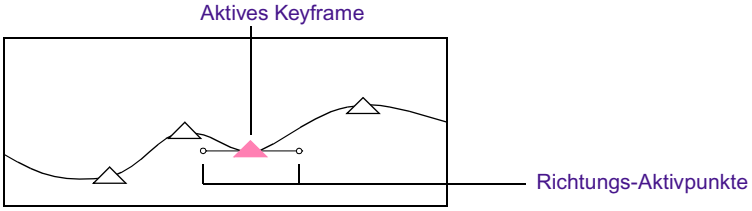
- **Spline**: Der Wert des Parameters ändert sich fließend an den einzelnen Keyframes, wobei einfache Übergänge erzeugt werden. Die Option Spline wird auch als *natürlicher Spline* oder *Kardinal-Spline* bezeichnet, da die den Parameterwert repräsentierende Linie genau durch die einzelnen Keyframes verläuft.



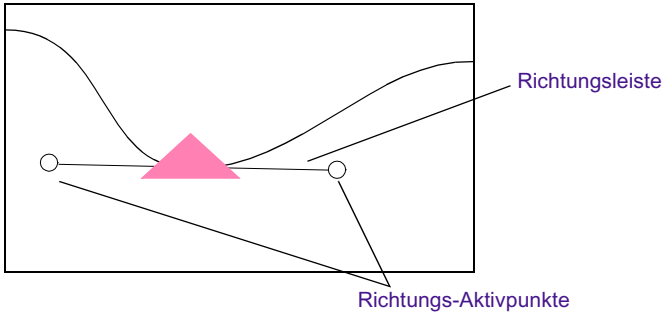
Sind zwei Keyframes vorhanden, leitet das System die Veränderung des Parameterwert zu Beginn des Effekts langsam ein, beschleunigt sie und bremst sie zum Ende des Effekts wieder ab. Mit drei Keyframes erzielen Sie einen bogenförmigen Verlauf.

Wählen Sie die Interpolationsoption Spline (oder die Interpolationsoption Bézier) für alle Parameter, bei denen Sie abrupte Änderungen vermeiden möchten, wie z.B. Scaling oder Border width.

- **Bézier:** Wie bei der Interpolationsoption Spline wird auch mit Bézier der Wert des Parameters an jedem Keyframe fließend verändert. Außerdem liefert die Bézier-Interpolationsoption an jedem Keyframe Richtungs-Aktivpunkte. Sie passen die Änderungsrate des Parameterwerts anhand der Richtungs-Aktivpunkte an.



Aktives Keyframe-Detail



Durch Klicken auf den und Ziehen des Richtungs-Aktivpunkts ändern Sie Höhe und Winkel der Kurve. Die Kurve reagiert wie eine Saite, an der vorsichtig gezupft wird. Die Kurve bleibt an den Keyframes beidseitig des aktiven Keyframes fixiert.

Wählen Sie die Interpolationsoption Bézier (oder die Interpolationsoption Spline) für alle Parameter, bei denen Sie abrupte Änderungen vermeiden möchten.

Mit Hilfe der Interpolationsoption Bézier können Sie abrupte Änderungen erzeugen. „Unterbrechen“ Sie die Richtungs-Aktivpunkte mit Hilfe von Modifier-Tasten, und passen Sie jede Seite der Kurve einzeln an. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen von Parameterwerten mit Hilfe der Bézier-Interpolation“ auf Seite 138.

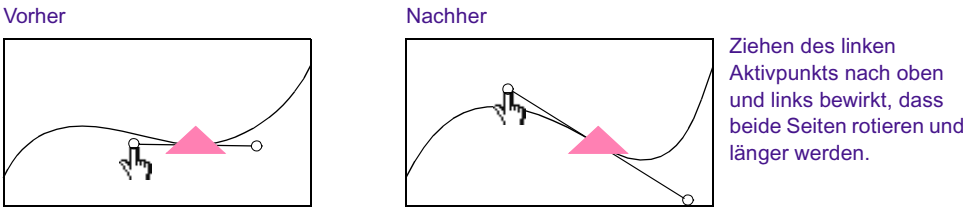
Sie können Bézier-Kurven auf drei verschiedene Arten anpassen, wie dies im folgenden Abschnitt erläutert wird.

Einstellen von Parameterwerten mit Hilfe der Bézier-Interpolation

Sie können Bézier-Kurven wie folgt einstellen:

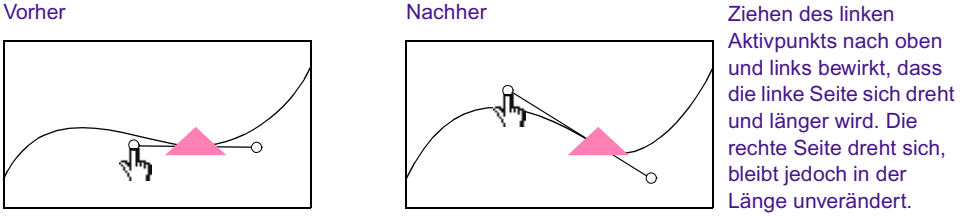
- **Symmetrisch**: Durch Ziehen eines Richtungs-Aktivpunkts werden Länge und Drehung beider Richtungs-Aktivpunkte symmetrisch geändert.

Symmetrische Änderung an Bézier-Kurven


Vorher
Nachher
Ziehen des linken Aktivpunkts nach oben und links bewirkt, dass beide Seiten rotieren und länger werden.

- **Asymmetrisch**: Durch Ziehen eines Richtungs-Aktivpunkts wird die Länge des ausgewählten Aktivpunkts, jedoch nicht des gegenüberliegenden Aktivpunkts geändert. Die Drehung beider Aktivpunkte ändert sich durch Ziehen am ausgewählten Aktivpunkt.

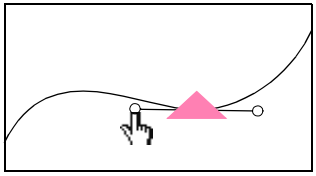
Asymmetrische Änderung an Bézier-Kurven


Vorher
Nachher
Ziehen des linken Aktivpunkts nach oben und links bewirkt, dass die linke Seite sich dreht und länger wird. Die rechte Seite dreht sich, bleibt jedoch in der Länge unverändert.

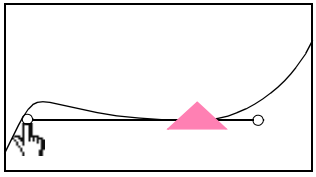
- **Unabhängig**: Durch Ziehen eines Richtungs-Aktivpunkts ändern sich Länge und Drehung des ausgewählten Richtungs-Aktivpunkts. Der gegenüberliegenden Aktivpunkt bleibt unverändert. Sie erreichen dies durch „Unterbrechen“ des Aktivpunkts.

Unabhängige Änderung an Bézier-Kurven

Vorher

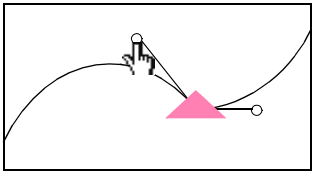


Nach dem Ziehen (keine Drehung)



Ziehen des linken Aktivpunkts nach oben und links bewirkt, dass die linke Seite sich dreht und länger wird. Die rechte Seite bleibt unverändert.

Nach dem Ziehen und Drehen



Ziehen des linken Aktivpunkts nach oben und links bewirkt, dass nur die linke Seite sich dreht und länger wird. Die rechte Seite bleibt unverändert.

Die standardmäßige Einstellungsmethode ist symmetrisch. Sie können die Einstellungsmethode mit Hilfe der Alt-Taste ändern.

So verwenden Sie die Interpolationsoption Bézier zum Einstellen eines Parameterwerts:

1. Wählen Sie die Interpolationsoption Bézier.

   Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern von Parameterwerten an Keyframes“ auf Seite 134.

2. Klicken Sie auf ein Keyframe, um es zu aktivieren.

   Das Keyframe wird rosa und eine Richtungsleiste mit Richtungs-Aktivpunkten angezeigt.

3. Platzieren Sie den Mauszeiger auf einem der Richtungs-Aktivpunkte.

Der Zeiger verwandelt sich in eine Hand.

4. (Optional) Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Richtungs-Aktivpunkt, um eine Einstellungsmethode zu wählen.

   Dabei ändert sich jedes Mal die Einstellungsmethode: symmetrisch, asymmetrisch oder unabhängig.

5. Ziehen Sie die Maus, um den Richtungs-Aktivpunkt zu verschieben.

   Die Richtungsleiste und die Kurve ändern sich entsprechend dem neuen Verlauf der Interpolation.

6. Setzen Sie die Einstellung der Richtungs-Aktivpunkte fort, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Wenn Sie einen Richtungs-Aktivpunkt einstellen, speichert das System die gewählte Einstellungsmethode. Wenn Sie die Einstellungsmethode nicht ändern möchten, klicken Sie nicht bei gedrückter Alt-Taste auf den Richtungs-Aktivpunkt, bevor Sie denselben Aktivpunkt erneut einstellen. Klicken Sie stattdessen nur auf den Richtungs-Aktivpunkt, und ziehen Sie ihn an die neue Position.

Ändern der Einstellungsmethode für die Interpolationsoption Bézier

So ändern Sie die Einstellungsmethode für die Interpolationsoption Bézier:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Richtungs-Aktivpunkt.

  Dabei ändert sich jedes Mal die Einstellungsmethode: symmetrisch, asymmetrisch oder unabhängig.

Angenommen, Sie nehmen eine Einstellung mit Hilfe unabhängiger Richtungs-Aktivpunkte vor und bewegen anschließend den Cursor vom Keyframe weg. Um weiter mit unabhängigen Richtungs-Aktivpunkten zu arbeiten, klicken Sie auf den Richtungsaktivpunkt und setzen die Einstellungen fort. Um die Einstellungsmethode von unabhängig in symmetrisch zu ändern, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Richtungs-Aktivpunkt.

Align Keyframes und Slip Keyframes

Mit den Funktionen Align Keyframes und Slip Keyframes stehen Ihnen weitere Möglichkeiten zum Anpassen der Position erweiterter Keyframes zur Verfügung.

- Align Keyframes verschiebt das ausgewählte Keyframe zum Positionszeiger. Die übrigen Keyframes in der Keyframe-Spur ändern ihre Position nicht.
- Slip Keyframes verschiebt alle Keyframes, das aktive zum Positionszeiger und die übrigen parallel dazu, so dass ihre relative Position gegenüber dem aktiven Keyframe erhalten bleibt.

Um Align Keyframes und Slip Keyframes verwenden zu können, müssen Sie nicht ein Keyframe in einem geöffneten Keyframe-Diagramm wählen. Sie können Keyframes in einer beliebigen Keyframe-Spur auswählen.

Wenn Sie die Option Set Position To Keyframe deaktivieren, sind Align Keyframe und Slip Keyframes u.U. leichter zu verwenden. Siehe „Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ auf Seite 153.

Durch Wählen eines einzelnen aktiven Keyframe können Sie Align Keyframes und Slip Keyframes innerhalb einer einzelnen Keyframe-Spur verwenden. Mit Hilfe von Align Keyframes und Slip Keyframes können Sie auch mehrere Parameter ausrichten, indem Sie ein aktives Keyframe in mehreren Parametern auswählen und anschließend bestimmen, wo Sie das Kontextmenü aufrufen. Siehe „Auswählen und Deaktivieren erweiterter Keyframes“ auf Seite 129.

Wenn Sie in einer Keyframe-Spur mehrere Keyframes auswählen, verwendet das System das zuletzt ausgewählte Keyframe als Referenz-Keyframe für das Ausrichten und Verschieben von Keyframes. Darüber hinaus gelten besondere Richtlinien, wenn Sie Keyframes in einer Spur mit sowohl ausgewählten als auch deaktivierten Keyframes ausrichten. Siehe „Ausrichten von Keyframes“ auf Seite 142.

Mit Hilfe von Align Keyframes und Slip Keyframes können Sie Keyframes außerhalb der Zeitgrenzen des Keyframe-Diagramms verschieben. Dadurch können Sie bewirken, dass sich der Effekt verhält, als würden sich Parameterwerte vor Anfang und nach Ende des Effekts ändern.

Ausrichten von Keyframes

Bei allen folgenden Verfahren entspricht das *Referenz-Keyframe* beliebiger Keyframe-Diagramme dem Keyframe, das Sie in dem jeweiligen Keyframe-Diagramm zuletzt aktiviert haben.

So richten Sie in einer Keyframe-Spur das Referenz-Keyframe am Positionszeiger aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Keyframe-Spur, und wählen Sie im Kontextmenü Align Keyframes.

So richten Sie in einer Parametergruppe die Referenz-Keyframes am Positionszeiger aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Titelspur der Parametergruppe, und wählen Sie im Kontextmenü Align Keyframes.

  Die Referenz-Keyframes werden zum Positionszeiger verschoben.

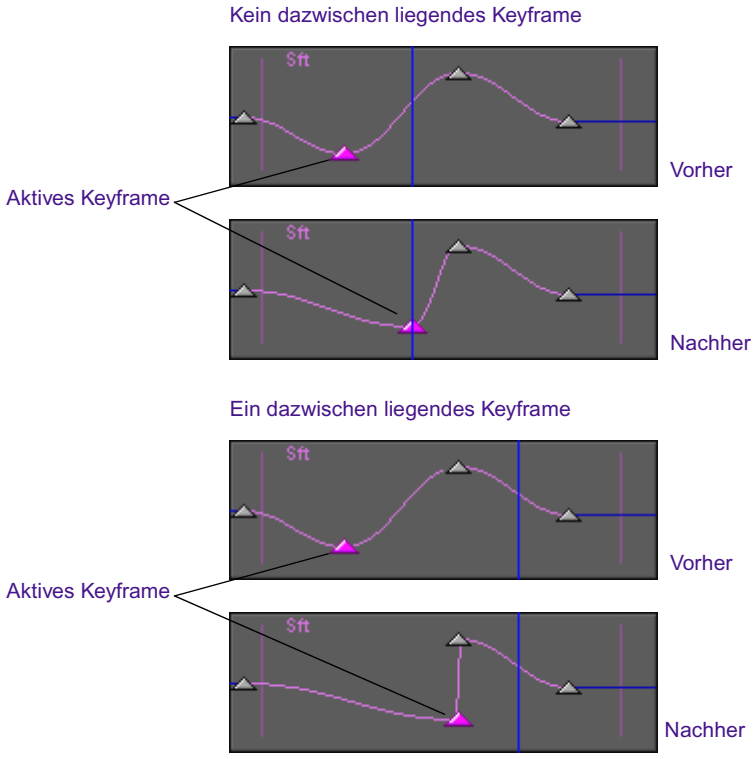
So richten Sie im gesamten Effekt die Referenz-Keyframes am Positionszeiger aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Titelspur der Effekts, und wählen Sie im Kontextmenü Align Keyframes.

  Die Referenz-Keyframes des gesamten Effekts werden zum Positionszeiger verschoben.

In jeder Keyframe-Spur kann mit Align Keyframes das aktive Keyframe nicht über ein dazwischen liegendes Keyframe*, d.h. ein Keyframe hinaus verschoben werden, das sich zwischen dem Referenz-Keyframe und dem Positionszeiger befindet. Ist ein solches Keyframe vorhanden, kann das Referenz-Keyframe diesem bis auf ein Bild oder Halbbild angenähert werden.*

Keyframes ausrichten

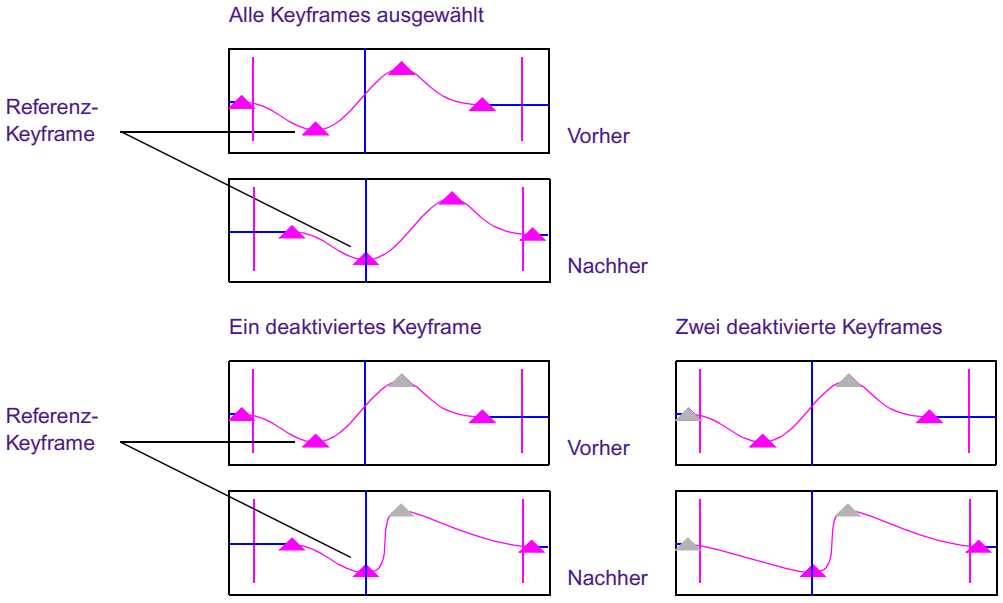


Align Keyframes weist ein komplexeres Verhalten auf, wenn Sie in einem Keyframe-Diagramm mehrere Keyframes ausgewählt haben.

Wenn Sie in einem Keyframe-Diagramm alle Keyframes auswählen, entspricht Align Keyframes der Option Slip Keyframes. Das Referenz-Keyframe wird zum Positionszeiger verschoben. Alle anderen Keyframe behalten ihre relative Position zum Referenz-Keyframe bei.

Deaktivierte (graue) Keyframes ändern ihre Position nicht. Alle ausgewählten Keyframes werden so nahe wie möglich zur Zielposition verschoben, es sei denn, ein deaktiviertes Keyframe liegt dazwischen. Die folgende Abbildung zeigt verschiedene Beispiele.

Align Keyframes: Beispiele mit mehreren Keyframes



Verschieben von Keyframes

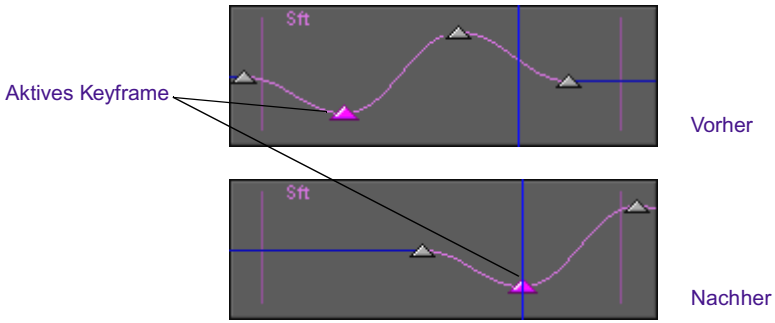
Bei allen folgenden Verfahren entspricht das *Referenz-Keyframe* beliebiger Keyframe-Diagramme dem Keyframe, das Sie in dem jeweiligen Keyframe-Diagramm zuletzt aktiviert haben.

So verschieben Sie in einer Keyframe-Spur Keyframes zum Positionszeiger:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Keyframe-Spur, und wählen Sie im Kontextmenü Slip Keyframes.

  Alle Keyframes werden so verschoben, dass das Referenz-Keyframe mit dem Positionszeiger ausgerichtet wird und die anderen Keyframes ihre relative Position zum Referenz-Keyframe behalten.

Keyframes parallel verschieben (slip)



So verschieben Sie in einer Parametergruppe Keyframes zum Positionszeiger:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Titelspur der Parametergruppe, und wählen Sie im Kontextmenü Slip Keyframes.

  In der Parameterkategorie werden in jeder Keyframe-Spur mit einem Referenz-Keyframe alle Keyframes so verschoben, dass das Referenz-Keyframe mit dem Positionszeiger ausgerichtet wird und die anderen Keyframes ihre relative Position zum Referenz-Keyframe behalten.

  Wenn eine Keyframe-Spur keine ausgewählten Keyframes enthält, erfolgt keine Verschiebung.

So verschieben Sie im gesamten Effekt Keyframes zum Positionszeiger:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Titelspur der Effekts, und wählen Sie im Kontextmenü Slip Keyframes.

  In dem Effekt werden in jeder Keyframe-Spur mit einem Referenz-Keyframe alle Keyframes so verschoben, dass das Referenz-Keyframe mit dem Positionszeiger ausgerichtet wird und die anderen Keyframes ihre relative Position zum Referenz-Keyframe behalten.

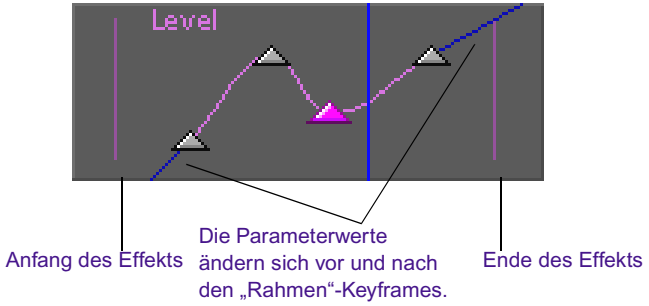
Extrapolate und Hold

Wenn Sie mit Standard-Keyframes arbeiten, verfügen Sie stets über ein Anfangs- und ein End-Keyframe, die am Anfang und Ende des Effekts festgelegt werden. Sie können diese Anfangs- und End-Keyframes weder verschieben noch löschen. Bei erweiterten Keyframes müssen Sie kein Anfangs- oder End-Keyframe festlegen. Außerdem können Sie diese nach Wunsch verschieben und löschen.

Um zu verhindern, dass das Avid-System beim Heraufstufen eines Effekts Anfangs- und End-Keyframes erzeugt, deaktivieren Sie im Eintrag des Effekt-Editors der Scroll-Liste Settings die Option Automatic Start and End Keyframes.

In einem Keyframe-Diagramm sind das erste und letzte Keyframe die *Rahmen-Keyframes* des Parameters. Das Avid-System legt Parameterwerte außerhalb der Rahmen-Keyframes mit Hilfe der Optionen Extrapolate und Hold fest.

Ist die Option Extrapolate aktiviert, extrapoliert das System die Parameterwerte am Anfang und am Ende eines Effekts („Rahmen-Keyframes“), wobei es die Werte an den Rahmen-Keyframes zugrunde legt. Es werden also anhand dieser vorhandenen Werte weitere Werte geschätzt. Die Werte des Parameters ändern sich mit der Zeit. Das System berechnet die neuen Werte mit Hilfe der für den betreffenden Parameter gewählten Interpolationsoption.

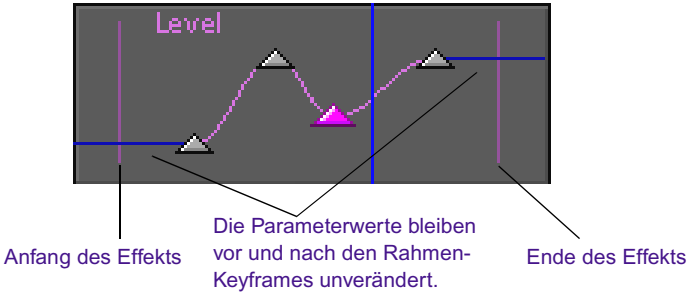


In der vorstehenden Abbildung stellen die blauen Linien den Parameterwert vor und nach den Rahmen-Keyframes dar und zeigen die Extrapolation des Parameterwerts.

Falls Sie die gedruckte Version dieses Dokuments lesen, ist es vielleicht hilfreich, Sie schauen sich dazu die Farbbilder in der Hilfe oder in der Online-Version an (siehe Online-Publications CD-ROM).

Wenn sich z.B. der Parameterwert zwischen den letzten beiden Keyframes erhöht, während sich das Ende des Effekts nähert, nimmt der Parameterwert bis zum Ende des Effekts weiter zu. Befindet sich das erste Keyframe nicht genau am Anfang des Clips, extrapoliert das System in ähnlicher Weise die Parameterwerte vom Beginn des Effekts bis zum ersten Keyframe.

Ist die Option Hold aktiviert, legt das System die Parameterwerte am Anfang und am Ende des Effekts nur anhand der Werte der Rahmen-Keyframes fest. Der Wert des Parameters bleibt dabei vom Beginn des Effekts bis zum ersten Keyframe und dann vom letzten Keyframe bis zum Ende des Effekts konstant.



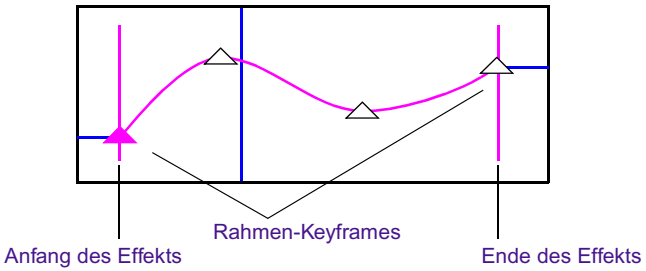
In der vorangehenden Abbildung zeigen die waagrechten blauen Linien den Parameterwert vor dem ersten und nach dem letzten Keyframe an.

Extrapolate und Hold sind immer dann nützliche Optionen, wenn Sie Keyframes so verschieben oder ausrichten, das ein Rahmen-Keyframe in den Effekt gelangt, oder Sie mit statischen Keyframes für einen Parameter arbeiten und den Effekt durch Trimmen verlängern oder verkürzen, so dass ein Rahmen-Keyframe innerhalb des Effekts fällt.

Wenn Sie den Effekt durch Trimmen verlängern oder verkürzen, bleibt die Einstellung für Extrapolate oder Hold erhalten.

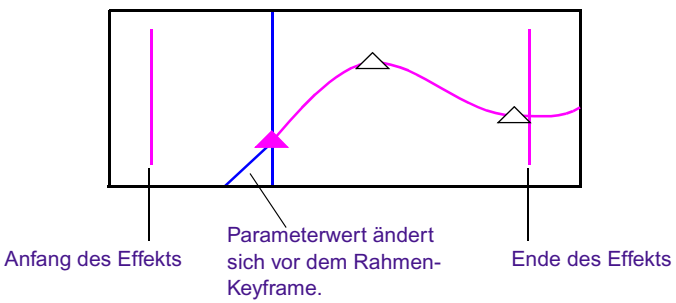
In beiden Fällen verfügen Sie nicht über einen explizit definierten Wert außerhalb der Rahmen-Keyframes. Extrapolate und Hold können Ihnen die Mühe sparen, für jeden Parameter neue Werte einzeln einstellen zu müssen, wenn Sie Änderungen an der Position von Keyframes oder der Länge des Effekts vornehmen.

Keyframe-Diagramm vor Slip Keyframes



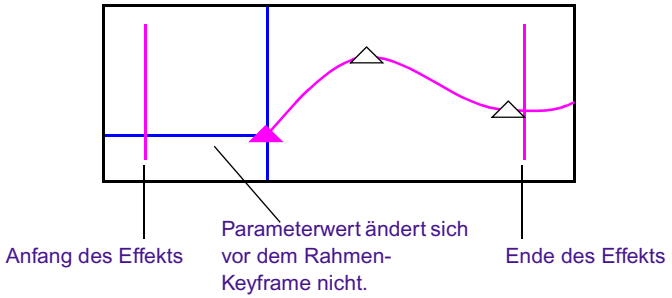
Bei Wahl von Extrapolate schätzt das Avid-System anhand der Werte an den Rahmen-Keyframes weitere Werte für den Parameter vor und hinter den Rahmen-Keyframes. Die Werte des Parameters ändern sich mit der Zeit. Das System berechnet die neuen Werte mit Hilfe der für den betreffenden Parameter gewählten Interpolationsoption.

Keyframe-Diagramm nach Slip Keyframes: Beispiel für Extrapolate



Bei Wahl von Hold verwendet das Avid-System ausschließlich die Parameterwerte an den Rahmen-Keyframes, um die Werte vor und hinter den Rahmen-Keyframes festzulegen. Die Parameterwerte bleiben dabei vom Beginn des Effekts bis zum ersten Keyframe und dann vom letzten Keyframe bis zum Ende des Effekts konstant.

Keyframe-Diagramm nach Slip Keyframes: Beispiel für Hold



Als Ergebnis der Verschiebung der Keyframes im vorherigen Beispiel wurde der letzte Keyframe-Anzeiger aus der Keyframe-Diagrammansicht bewegt. Er ist jedoch weiterhin vorhanden und bildet weiterhin das Rahmen-Keyframe. Der Keyframe-Anzeiger, der am rechten Rand des Keyframe-Diagramms zu sehen ist (der dritte Keyframe-Anzeiger) ist kein Rahmen-Keyframe. Deshalb werden die Parameterwerte des Effekts vom dritten Keyframe bis zum Ende des Effekts entlang der Kurve zwischen dem dritten und dem letzten (Rahmen-) Keyframe berechnet.

Die Optionen Extrapolate und Hold werden für jeden Parameter eines Effekts unabhängig gesetzt. Die Standardeinstellung ist Hold.

So legen Sie Extrapolate oder Hold für einen Parameter fest:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Keyframe-Spur, und wählen Sie im Kontextmenü Extrapolate oder Hold.

  Die neue Einstellung wird entsprechend angezeigt.

Einstellen der Ansicht von Keyframe-Diagrammen

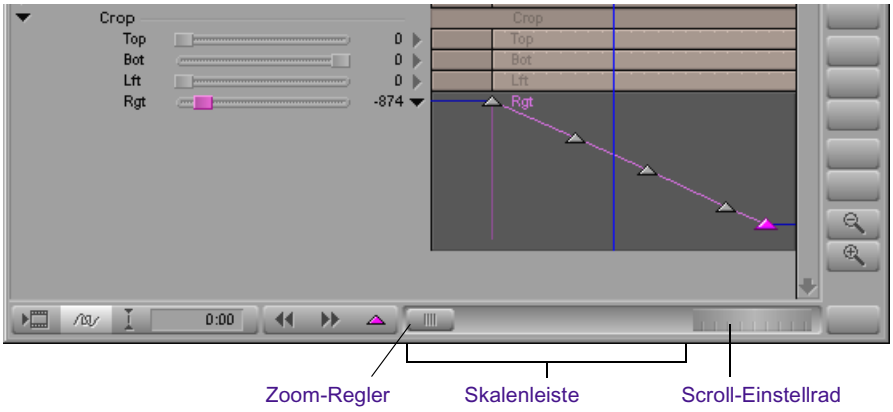
Zum Einstellen der Ansicht von Keyframe-Diagrammen haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Zoomen und Scrollen durch die Ansicht des Keyframe-Diagramms mit dem Zoom-Regler und dem Scroll-Einstellrad unten im Effekt-Editor

- Ändern der Größe eines Keyframe-Diagramms durch Größenänderung des Effekt-Editors und vertikales Erweitern oder Reduzieren des Keyframe-Diagramms
- Vertikales Scrollen der Ansicht eines Keyframe-Diagramms durch Ziehen der Ansicht

Zoomen und Scrollen von Keyframe-Diagrammen

Sie zoomen und scrollen durch die Ansicht des Keyframe-Diagramms mit dem Zoom-Regler und dem Scroll-Einstellrad unten im Effekt-Editor.

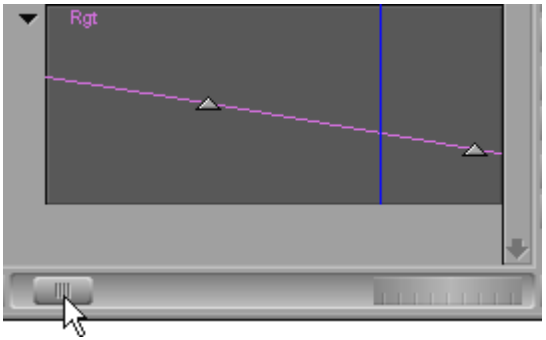


Mit dem Zoom-Regler vergrößern und verkleinern Sie die Ansicht in einem Keyframe-Diagramm um den Positionszeiger herum. Dadurch können Sie entweder auf einen bestimmten Ausschnitt des Keyframe-Diagramms einzoomen, um diesen genauer zu betrachten, oder auszoomen, um das gesamten Keyframe-Diagramm anzuzeigen.

So zoomen Sie auf einen Ausschnitt des Keyframe-Diagramms am Positionszeiger ein und wieder aus:

1. Klicken Sie auf den Zoom-Regler, und ziehen Sie ihn nach rechts.

   Die Ansicht im Keyframe-Diagramm wird horizontal gedehnt, so dass mehr Details angezeigt werden.



2. Klicken Sie auf den Zoom-Regler, und ziehen Sie ihn nach links.

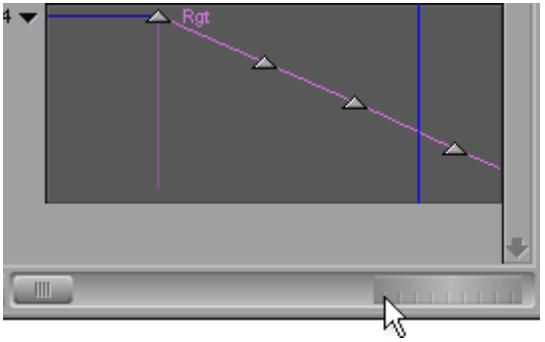
   Die Ansicht im Keyframe-Diagramm wird auf die ursprüngliche Größe verkleinert.

Mit dem Scroll-Einstellrad scrollen Sie die Ansicht in einem Keyframe-Diagramm nach links oder rechts.

So scrollen Sie die Ansicht in einem Keyframe-Diagramms nach links oder rechts:

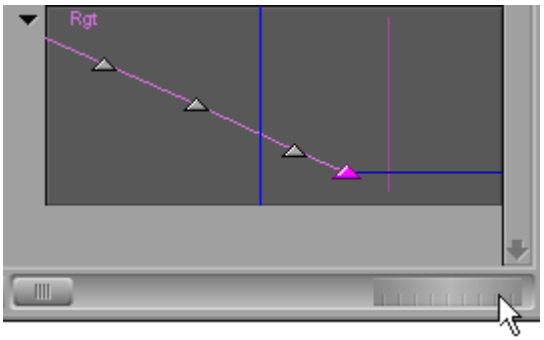
1. Klicken Sie auf das Scroll-Einstellrad, und ziehen Sie es nach links.

   Die Ansicht im Keyframe-Diagramm scrollt nach rechts, d.h. auf der rechten Seite wird ein Teil der Anzeige ausgeblendet, während links andere Teile ins Bild kommen.



2. Klicken Sie auf das Scroll-Einstellrad, und ziehen Sie es nach rechts.

Die Ansicht im Keyframe-Diagramm scrollt nach links, d.h. auf der linken Seite wird ein Teil der Anzeige ausgeblendet, während rechts andere Teile ins Bild kommen.



Ändern der Größe von Keyframe-Diagrammen

Ändern der Größe des Keyframe-Diagramms durch Größenänderung des Effekt-Editors und vertikales Erweitern oder Verkleinern des Keyframe-Diagramms.

So ändern Sie die Breite eines Keyframe-Diagramms:

- Klicken Sie auf eine Ecke des Effekt-Editors, und ziehen Sie sie, um die Größe des Fensters zu ändern.

So ändern Sie die Höhe eines Keyframe-Diagramms:

1. Platzieren Sie den Mauszeiger über dem unteren Rand des Keyframe-Diagramms, dessen Größe Sie ändern möchten.

   Der Zeiger verwandelt sich in einen vertikalen Doppelpfeil.

2. Klicken Sie auf den Rand des Diagramms, und ziehen Sie ihn nach oben oder nach unten.

   Das Keyframe-Diagramm wird höher oder niedriger.

Verschieben von Keyframe-Diagrammansichten nach oben und unten

Scrollen Sie die Ansicht eines Keyframe-Diagramms, indem Sie die Ansicht nach oben oder unten ziehen.

Bewegen Sie die Ansicht mit Hilfe des Scroll-Einstellrads nach links oder rechts.

So scrollen Sie die Ansicht in einem Keyframe-Diagramm nach oben oder unten:

1. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Keyframe-Diagramm.

   Der Mauszeiger verwandelt sich in eine Hand.

2. Ziehen Sie die Hand nach oben oder unten, um die Ansicht innerhalb des Keyframe-Diagramms neu zu platzieren.

Zurücksetzen von Ansichten von Keyframe-Diagrammen

Wenn Sie die Ansicht in einem Keyframe-Diagramm so weit verschoben haben, dass die Keyframes nicht mehr sichtbar sind, können Sie sie über das Kontextmenü erneut vertikal zentrieren.

So setzen Sie die Ansicht in einem Keyframe-Diagramm zurück:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf das Keyframe-Diagramm, und wählen Sie im Kontextmenü Reset Graph View.

  Die Keyframes werden im Keyframe-Diagramm zentriert angezeigt.

Je nachdem, wie Sie das Keyframe-Diagramm skaliert und gezoomt haben, sind möglicherweise keine Keyframes sichtbar. Scrollen Sie in diesem Fall nach links oder rechts, oder zoomen Sie aus, bis die Keyframes erscheinen.

Optionen für das Arbeiten mit erweiterten Keyframes

Das Kontextmenü des Effekt-Editors bietet Optionen zum Anpassen der Anzeige des Effekt-Editors, zum Steuern der Wiedergabe von Effekten mit erweiterten Keyframes und zum Festlegen des Standardbefehls für die Schaltfläche Add Keyframe.

Das Kontextmenü des Effekt-Editors erscheint nur bei Effekten, die erweiterte Keyframes enthalten.

So zeigen Sie das Kontextmenü des Effekt-Editors an:

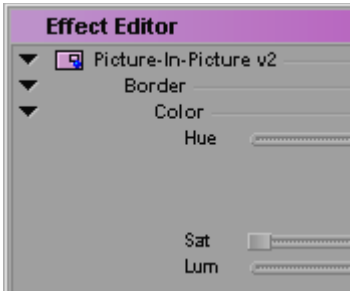
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf eine Stelle *außerhalb* des Bereichs der Keyframe-Spur.

  Das Kontextmenü des Effekt-Editors wird geöffnet.

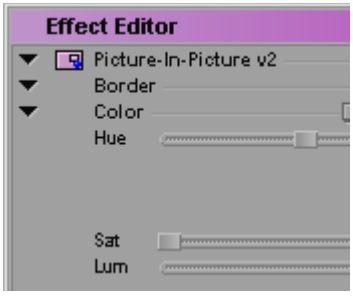
Tabelle 5 werden die Optionen im Kontextmenü des Effekt-Editors beschrieben.

Tabelle 5 Effekt-Editor-Optionen

Option	Beschreibung
Indent Rows (Zeilen einrücken)	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden die Zeilen, in denen die Parameter angezeigt werden, gegenüber den Zeilen mit den Parameterkategorien eingerückt, ebenso eventuell vorhandene Unterkategorien von Parametern. Ist die Option deaktiviert, werden alle Zeilen (Parameter und Parameterkategorien) am linken Rand einheitlich ausgerichtet.



Eingerückte Parameterzeilen



Nicht eingerückte Parameterzeilen

Tabelle 5 Effekt-Editor-Optionen (Forts.)

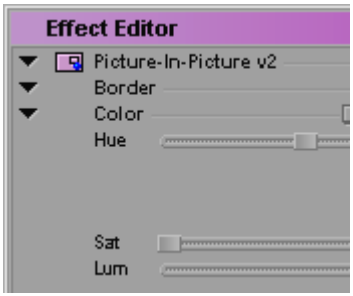
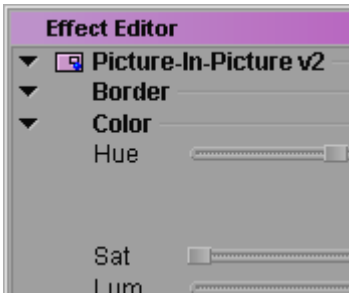
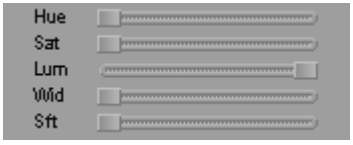
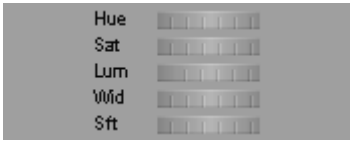
Option	Beschreibung
Large Text (Vergrößerter Text)	Wenn diese Option aktiviert ist, wird Text im Effekt-Editor in 12 Punkt angezeigt. Ist sie deaktiviert, wird Text mit dem Standardschriftgrad 10 Punkt (Windows) oder 9 Punkt (Macintosh) angezeigt.  Normale Textgröße  Vergrößerter Text
Thumbwheels (Einstellräder)	Wenn diese Option deaktiviert ist, werden variable Steuerelemente im Effekt-Editor in Form der gewohnten Schieberegler angezeigt. Ist sie aktiviert, werden variable Steuerelemente als Einstellräder angezeigt. Informationen zu Einstellrädern finden Sie unter „Parameterregler“ auf Seite 98.  Regler  Einstellräder
Real-Time Update	Ist diese Option aktiviert, aktualisiert das System das gerenderte Effektbild in Echtzeit. Da dies bei komplexen Effekten u.U. recht lange dauert, haben Sie die Möglichkeit, diese Funktion zu deaktivieren.
Set Position To Keyframe (Positionszeiger zu Keyframe verschieben)	Wenn Set Position To Keyframe ausgewählt ist und Sie auf ein Keyframe klicken, verschiebt das System den Positionszeiger auf das Keyframe. Andernfalls bewegt sich der Positionszeiger nicht, wenn Sie auf ein Keyframe klicken. Wenn Sie Set Position To Keyframe deaktivieren, haben Sie daher die Möglichkeit, ein Keyframe am Positionszeiger auszurichten. Siehe „Align Keyframes und Slip Keyframes“ auf Seite 141.

Tabelle 5 Effekt-Editor-Optionen (Forts.)

Option	Beschreibung
Update Position While Playing (Position während Wiedergabe aktualisieren)	Ist diese Option ausgewählt, bewegt sich der Positionszeiger im Effekt-Editor bei der Wiedergabe des Effekts. Da die Option Update Position While Playing bei komplexen Echtzeiteffekten Video-Underrun verursachen kann, ist sie standardmäßig deaktiviert.
Show Add Keyframe Mode Menu	Ist diese Option ausgewählt, wird das Menü Add Keyframe Mode (oder Menü Delete Keyframe Mode) angezeigt, wenn Sie Keyframes über die Schaltfläche Add Keyframe hinzufügen (oder löschen). Siehe „Die Menüs Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode“ auf Seite 118. Ist diese Option deaktiviert, wird bei Klicken auf die Schaltfläche Add Keyframe der Standardbefehl in der folgenden Liste (Optionen der Schaltfläche Add Keyframe) ausgeführt, ohne dass das Menü Add Keyframe Mode oder Delete Keyframe Mode angezeigt wird.
Optionen der Schaltfläche Add Keyframe: • Add Keyframe To Active Parameter • Add Keyframes To Active Group • Add Keyframes To Open Groups • Add Keyframes To Enabled Groups • Add Keyframes To Open Graphs • Add Keyframes To All Parameters	Wählen Sie einen der Befehle als Standardeinstellung für die Schaltfläche Add Keyframe aus. • Wenn Sie Show Add Keyframe Mode Menu deaktiviert haben, wird der Standardbefehl ausgeführt, wenn Sie einmal auf die Schaltfläche Add Keyframe klicken. • Wenn Sie Show Add Keyframe Mode Menu aktivieren, wird der Standardbefehl ausgeführt, wenn Sie zweimal auf die Schaltfläche Add Keyframe klicken. (Wenn Sie das erste Mal klicken, wird das Menü Add Keyframe Mode angezeigt. Hier haben Sie die Möglichkeit, den voreingestellten Befehl zu übernehmen oder einen anderen zu wählen.) *Die Auswahl, die Sie für den Add Keyframe-Modus treffen, gilt entsprechend im Menü Delete Keyframe Mode und umgekehrt. Wenn Sie z.B. die gewählte Option in Add Keyframe To Enabled Groups ändern, wechselt der Delete Keyframe-Modus in Delete Keyframe From Enabled Groups.* Eine Beschreibung der einzelnen Befehle finden Sie unter „Die Menüs Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode“ auf Seite 118.

Direktes Manipulieren von Effekten

Zusätzlich zu der Möglichkeit, Effekte über Parameter-Steuerelemente zu definieren, können Sie auch Korrekturen vornehmen, indem Sie die Effekte im Effektvorschaumonitor direkt manipulieren. Dazu werden Aktivpunkte und Drahtgitterumrisse verwendet, die Sie im Monitor anzeigen können.

Sie können einen Bewegungspfad erstellen, der bestimmt, wie sich das Vordergrundbild über das Hintergrundvideo bewegen soll. Darüber hinaus können Sie die Größe eines Vordergrundbilds, z.B. Bild-im-Bild, ändern.

Bestimmen eines Bewegungspfads

Sie können bestimmen, wie sich das Vordergrundbild eines Mehrfachebenen-Effekts über das Hintergrundvideo bewegen soll, indem Sie einen *Bewegungspfad* oder eine Reihe von Keyframes erstellen.

Sie können Bewegungspfade für Mehrfachebenen-Effekte, z.B. Bild-im-Bild-Effekte, festlegen. Wenn Sie den Pfad eines Bilds auf dem Bildschirm ansehen möchten, verwenden Sie die Drahtgittervorschaufunktion.

Wenn Sie einen Bewegungspfad erstellen, der über den dargestellten Bildschirm hinausgeht, verwenden Sie die Schaltfläche Reduce, um sich einen Umriss des Bilds (Outline) mit reduziertem Maßstab anzuschauen. Die reduzierte Ansicht zeigt den Bereich außerhalb des Hintergrundbilds, so dass Sie den Bewegungspfad in diesen Bereich erweitern können. Über die Schaltfläche Enlarge können Sie die vorherige Ansicht wiederherstellen.

Zum Erstellen eines Bewegungspfads für das Vordergrundbild haben Sie folgende Möglichkeiten:

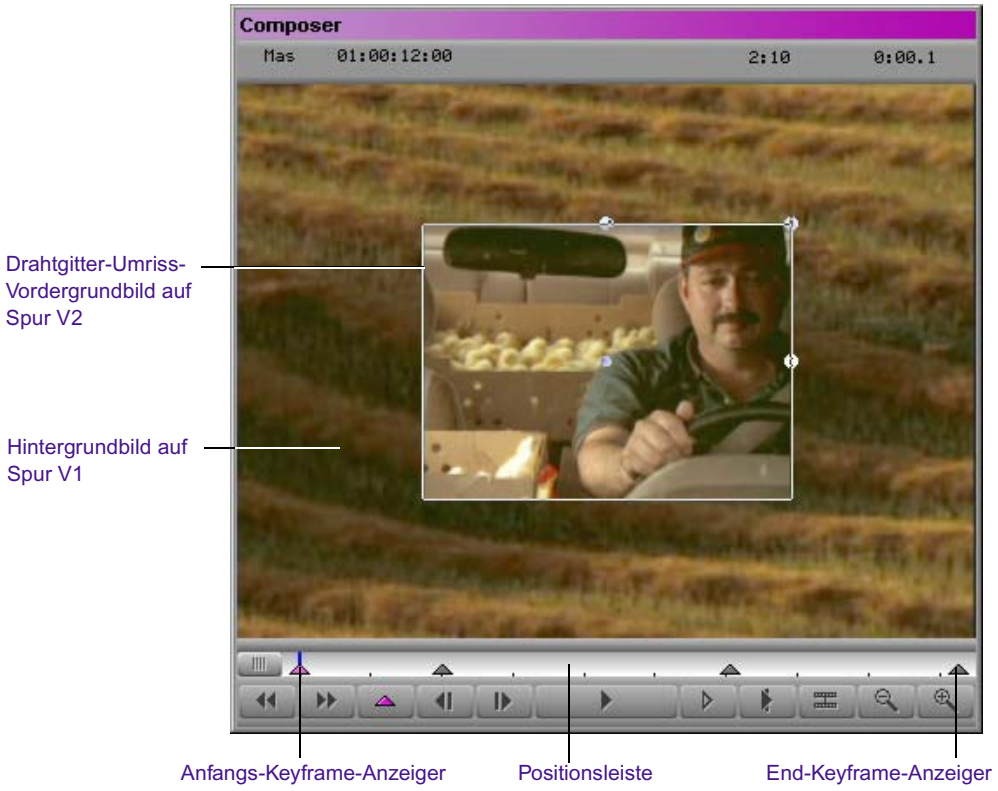
- Verschieben Sie das Bild direkt, und fügen Sie automatisch Keyframes hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Verschieben des Bilds“ auf Seite 158.
- Fügen Sie Keyframes hinzu, und passen Sie die Parameterregler an.Weitere Informationen finden Sie unter „Keyframes“ auf Seite 104.

Direktes Verschieben des Bilds

So fügen Sie durch direktes Verschieben des Bilds einen Bewegungspfad in das Vordergrundbild ein:

1. Erzeugen Sie eine Sequenz mit zwei Videoebenen (Vordergrundvideo auf Spur V2, Hintergrundvideo auf Spur V1). Informationen zum Erstellen von Sequenzen finden Sie im Kapitel „Erste Schnitte“ des Benutzerhandbuchs.
2. Wenden Sie auf das Vordergrundsegment auf der Spur V2 einen Mehrfachebenen-Effekt an.
3. Markieren Sie das Vordergrundsegment auf Spur V2, das den Effekt enthält.
4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.

   Der Effekt-Editor wird geöffnet, der Composer-Monitor wird zum Effektvorschaumonitor. Das Vordergrundbild wird als Umriss gezeigt; sowohl das Anfangs- als auch das End-Keyframe sind in der Positionsleiste des Effekts rosafarben markiert.



Standardmäßig ist das Drahtgitter im Effektvorschaumonitor aktiviert. Wenn das Drahtgitter nicht angezeigt wird, klicken Sie im Effekt-Editor auf die Schaltfläche Outline/Path, um es zu aktivieren.

5. Ziehen Sie das Drahtgitter zum Anfangspunkt des zu erstellenden Bewegungspfads. Der Keyframe-Anzeiger des Anfangs-Keyframe markiert den Anfangspunkt.
6. Klicken Sie auf den Keyframe-Anzeiger des End-Keyframe, um es auszuwählen. Vergewissern Sie sich, dass keine anderen Keyframe-Anzeiger aktiviert (rosa) sind.
7. Ziehen Sie das Drahtgitter zum Endpunkt des Bewegungspfads.

   Es erscheint eine Pfadlinie von der Mitte der Anfangsposition zur Mitte der Endposition.

8. Ziehen Sie den Positionszeiger in der Positionsleiste unter dem Effektvorschaumonitor an eine neue Stelle.

   Das Drahtgitter bewegt sich mit dem Positionszeiger, wobei sich die Pfadlinie nicht ändert.

9. Klicken Sie in das Drahtgitter, und ziehen oder dehnen Sie es, um an der neuen Stelle ein Keyframe einzufügen.

   Im Zentrum des Drahtgitters erscheint ein Aktivpunkt, der die Pfadposition des neuen Keyframe markiert.

10. Ziehen Sie das Drahtgitter, um den Pfad des Effekts zu ändern.

11. Wiederholen Sie Schritt 8, 9 und 10, um den Pfad stärker zu variieren.

Ändern der Größe eines Vordergrundbilds durch Ziehen der Aktivpunkte

So ändern Sie die Größe eines Vordergrundbilds durch Ziehen der Aktivpunkte des Drahtgitters:

1. Erzeugen Sie eine Sequenz mit zwei Videoebenen (Vordergrundvideo auf Spur V2, Hintergrundvideo auf Spur V1). Informationen zum Erstellen von Sequenzen finden Sie im Kapitel „Erste Schnitte“ des Benutzerhandbuchs.

2. Wenden Sie auf das Vordergrundsegment auf der Spur V2 einen Mehrfachebenen-Effekt an.

3. Markieren Sie das Vordergrundsegment auf Spur V2, das den Effekt enthält.

4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.

   Der Effekt-Editor wird geöffnet, der Composer-Monitor wird zum Effektvorschaumonitor. Standardmäßig ist das Drahtgitter im Effektvorschaumonitor aktiviert.

Wenn das Drahtgitter nicht angezeigt wird, klicken Sie im Effekt-Editor auf die Schaltfläche Outline/Path, um es zu aktivieren.

5. Ziehen Sie einen der Aktivpunkte, um die Größe des Bilds zu ändern:
   - Ziehen Sie den oberen mittleren Aktivpunkt, um die Bildhöhe zu ändern.
   - Ziehen Sie den rechten mittleren Aktivpunkt, um die Bildbreite zu ändern.
   - Ziehen Sie den Aktivpunkt in der oberen rechten Ecke, um die Höhe und Breite des Bilds proportional zu ändern. Dabei wird das Seitenverhältnis beibehalten.

Effektvorlagen

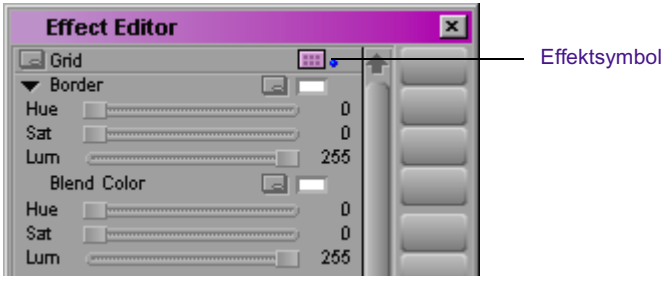
Eine Effektvorlage ist die Kombination aller Parameterwerte eines Effekts. Sie können eine Effektvorlage an verschiedenen Stellen einer Sequenz einfügen, indem Sie die Vorlage in einer Bin speichern und anschließend auf andere Effekte oder Videoclips in der Sequenz anwenden.

Speichern einer Effektvorlage

Sie können die Parameter eines Effekts im Effekt-Editor speichern und für andere Effekte wieder verwenden. Sie können einen Segmenteffekt auch mit seinem Zuspielmaterial speichern. Dies ist hilfreich, wenn Sie eine importierte PICT-Datei oder einen Matte Key-Clip zum späteren Bearbeiten in einer Sequenz speichern möchten.

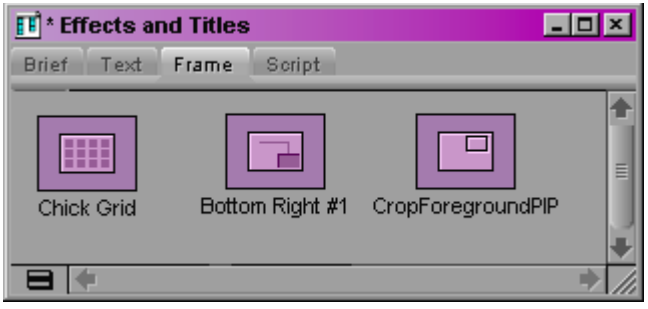
So speichern Sie die Parameter eines Effekts als Effektvorlage:

1. Ziehen Sie das Effektsymbol aus dem Effekt-Editor in eine Bin.



Effekt-Symbole für offene Bins werden auch in der Effekt-Palette angezeigt.

Dies erzeugt eine neue Effektvorlage in der Bin, welche die Parametereinstellungen für den Effekt enthält. Die neue Effektvorlage ist in der Bin durch ihr Effektsymbol zu erkennen.



2. Klicken Sie zum Umbenennen der Vorlage auf den Namen, und geben Sie einen neuen Namen ein.

So speichern Sie einen Segmenteffekt mit seinem Zuspielmaterial:

1. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und ziehen Sie das Effektsymbol aus dem Effekt-Editor in eine Bin.
2. Klicken Sie zum Umbenennen der Vorlage auf den Namen, und geben Sie einen neuen Namen ein.

Avid Xpress DV speichert Titeleffekte standardmäßig mit Zuspielmaterial. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten und das Titeleffektsymbol ziehen, erhalten Sie eine Vorlage mit nichts als Keyframes. Diese Vorlage behält die Bewegung des Titels ohne das Zuspielmaterial bei.

Anwenden einer Effektvorlage

Sie können eine in einer Bin gespeicherte Effektvorlage und ihre Parameter auf andere Übergänge oder Segmente in der Sequenz anwenden. In geöffneten Bins gespeicherte Effektvorlagen erscheinen sowohl in der Effektpalette als auch in der Bin.

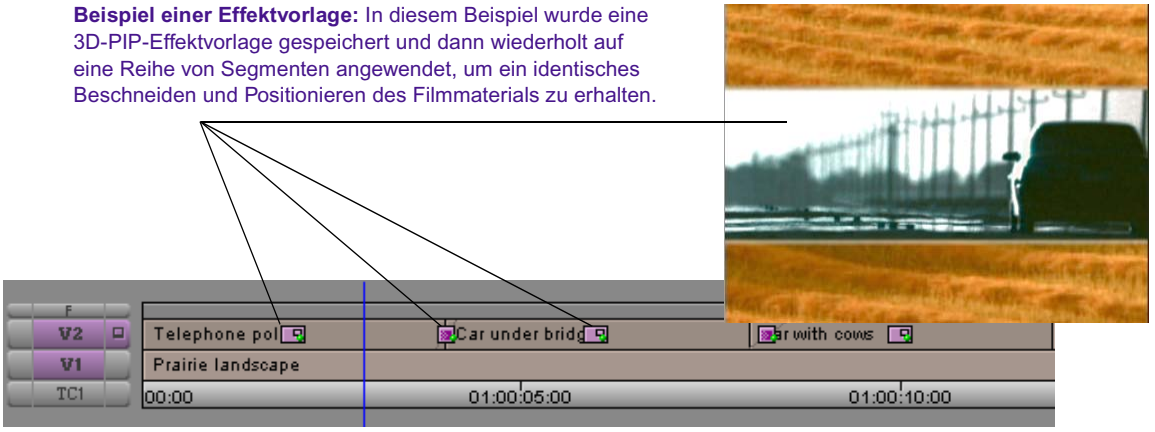
Sie können auch einzelne Parameter aus einer Vorlage anwenden.

Ziehen Sie die Effektvorlage nicht über die Timeline, da dies den Effekt deaktiviert.

So wenden Sie eine Effektvorlage mit allen Parametern auf ein Segment oder einen Übergang an:

- Ziehen Sie das Symbol der Effektvorlage aus der Bin bzw. Effektpalette auf das Segment bzw. auf den Übergang in der Timeline.

Beispiel einer Effektvorlage: In diesem Beispiel wurde eine 3D-PIP-Effektvorlage gespeichert und dann wiederholt auf eine Reihe von Segmenten angewendet, um ein identisches Beschneiden und Positionieren des Filmmaterials zu erhalten.

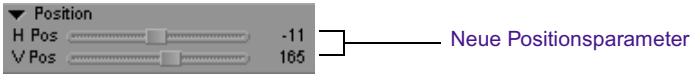


So wenden Sie einen bestimmten Parameter einer Effektvorlage an:

1. Wählen Sie einen Effektübergang oder ein Segment in der Timeline.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.
3. Öffnen Sie die Parameterkategorie, die geändert werden soll. Die folgende Abbildung zeigt als Beispiel die Positionsparameter-Kategorie.

4. Klicken Sie in der Bin oder in der Effektpalette auf das Symbol der Effektvorlage, und ziehen Sie es in die betreffende Parameterkategorie im Effekt-Editor.

   Die Effektvorlage wird nur auf die ausgewählte Effektparameter-Kategorie angewendet.



Kapitel 4

Abspielen, Vorschau und Rendern von Effekten

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie Effekte abspielen, rendern und eine Vorschau anzeigen können. Außerdem wird die Verwaltung von Effekt-Mediendateien in Ihrem System behandelt.

- Abspielen von Effekten
- Echtzeitvorschau von Videoeffekten
- Rendern von Effekten
- Verwalten von Effekt-Mediendateien

Abspielen von Effekten

Sie können einzelne Effekte auf verschiedene Weise abspielen, während der Effekt-Editor geöffnet ist. Je nach den Funktionen Ihres Systems und der Komplexität der Sequenzen müssen manche Effekte möglicherweise vor der Echtzeitwiedergabe gerendert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169 und „Rendern von Effekten“ auf Seite 178.

Sie können Effekte vor dem Rendern in einer Vorschau ansehen. Siehe „Abspielen einer Effektvorschau“ auf Seite 167.

Wiedergabe

Mit der Schaltfläche Play können Sie den Effekt ganz oder teilweise abspielen, während der Effekt-Editor geöffnet ist.

So spielen Sie einen Effekt ab:

1. Ziehen Sie den Positionszeiger auf den gewünschten Effekt in der Timeline.
2. Klicken Sie im Effekt-Editor oder in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors auf die Schaltfläche Play.

Zum Anhalten der Wiedergabe eines Effekts haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Play.
- Drücken Sie die Leertaste.

Abspielen eines Effekts in einer Endlosschleife

Mit der Schaltfläche Play können Sie Effekt in einer Endlosschleife abspielen, während der Effekt-Editor geöffnet ist.

So spielen Sie einen Effekt bei geöffnetem Effekt-Editor in einer Endlosschleife ab:

1. Ziehen Sie den Positionszeiger auf den gewünschten Effekt in der Timeline.

2. Klicken Sie im Effekt-Editor oder in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors auf die Schaltfläche Play Loop.

Zum Anhalten der Wiedergabe eines Effekts haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Loop.
- Drücken Sie die Leertaste.

Abspielen einer Effektvorschau

Sie können einen Umriss eines Effekts abspielen, um seine Wirkung und Funktionsweise zu überprüfen. Der *Umriss* eines Effekts ist eine Drahtgitterdarstellung seiner Position, seiner Ausmaße und seines Bewegungspfads.

So spielen Sie den Umriss eines Effekts ab:

- Klicken Sie im Effekt-Editor auf die Schaltfläche Play Preview.

  Der Umriss wird von der aktuellen Position aus abgespielt.

Zum Abbrechen der Wiedergabe haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie die Maustaste.
- Drücken Sie die Leertaste.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Preview.

Vorschau von Bildern in Effekten mit Render On-the-Fly

Wenn Sie eine Vorschau der Effekte in einer Sequenz anzeigen möchten, können Sie die Funktion Render On-the-Fly verwenden, um die Anzeige einzelner Bilder mit den jeweils vorhandenen Effekten zu steuern. Wenn die Funktion aktiviert ist, können Sie die Sequenz durchgehen und Bilder beliebig herausgreifen, um die Wirkung der Effekte darin zu überprüfen. Dabei gelten keine Einschränkungen bezüglich der Art und Anzahl der Effekte.

Wenn die Funktion Render On-the-Fly aktiviert ist, erfolgt beim Wechseln des Bilds eine Aktualisierung, so dass eventuell angewendete Effekte sichtbar sind. Je nach der Anzahl und Komplexität der Effekte kann es zu einer merklichen Verzögerung kommen, bevor das Bild im Composer-Monitor angezeigt wird.

Wenn Render On-the-Fly deaktiviert ist, wird das Bild in der ursprünglichen Form, ohne die Wirkung der Effekte, angezeigt. Sie können Render On-the-Fly deaktivieren, um Verzögerungen im Bildaufbau zu vermeiden, wenn Sie an der Darstellung der Effekte nicht interessiert sind.

Render On-the-Fly beeinflusst die Anzeige eines Bilds wenn der Positionszeiger darauf steht. Während der Wiedergabe (d.h., wenn der Positionszeiger sich bewegt), hängt die Anzeige von Effekten davon ab, ob die Funktion Real-time Effects aktiviert wurde, sowie von anderen damit verbundenen Faktoren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169.

So zeigen Sie Effekte direkt während der Bearbeitung an:

- Wählen Sie im Menü Clip die Option Render On-the-Fly.

Unterbrechen der Funktion Render On-the-Fly

Wenn Sie Render On-the-Fly verwenden, kann sich die Bearbeitung der Sequenz verzögern. Wenn Sie nach dem Compositing das Bild, das Sie in der Vorschau betrachten, wechseln, müssen Sie warten, bis das System mit dem Rendern des einzelnen Bildes fertig ist.

Diese Wartezeit können Sie vermeiden, indem Sie Render On-the-Fly unterbrechen. Dabei wird nur das Rendern von Nicht-Echtzeiteffekten unterbrochen.

So unterbrechen Sie das Rendern während der Wiedergabe (Rendering On-The-Fly):

- Verschieben Sie den Positionszeiger in der Timeline.

  Während Sie den Positionszeiger ziehen, erscheint die Sequenz im Composer-Monitor so, als ob der Befehl Render On-the-Fly im Menü Clip nicht aktiviert wäre.

- Wenn Sie auf eine Stelle in der Timeline klicken und das System zu rendern beginnt, gehen Sie schnell an eine andere Stelle. Dadurch wird der Rendervorgang unterbrochen, bis Sie die Maustaste loslassen.

Echtzeitvorschau von Videoeffekten

Sie können eine Echtzeitvorschau von Videoeffekten in Avid Xpress DV anzeigen. Dadurch können Sie in Sequenzen die Wirkung von Effekten wiedergeben, die Sie auf die Sequenz angewendet haben. Die Echtzeitvorschau von Videoeffekten steht für alle Effekte ausgenommen Bewegungseffekte zur Verfügung.

Die Echtzeiteffektvorschau wirkt sich nicht auf die Methoden aus, die Sie bei der Anwendung und Bearbeitung von Effekten einsetzen.

Verarbeiten von Echtzeiteffekten

Zur Wiedergabe eines Bilds aus einer Sequenz, auf das ein Videoeffekt angewendet wurde, muss das System das Ergebnis des Effekts in diesem Bild berechnen. Um beispielsweise das Bild in der Mitte eines Übergangseffekts zwischen zwei Clips anzuzeigen, muss das System für jedes Pixel im Bild eine 50%-ige Mischung der Farb- und Luminanzwerte aus dem zu Ende gehenden Clip und dem beginnenden Clip berechnen. Um die Bilder in Echtzeit wiederzugeben, muss das System in der Lage

sein, so viele Effektberechnungen pro Sekunde durchzuführen, dass die Bildrate des Projekts (z.B. 30 Bilder pro Sekunde für NTSC-Video) erhalten bleiben kann.

Da die Prozessor- und die Speicherleistung Ihres Computers begrenzt sind, stößt das System auch bei der Wiedergabe von Effekten in Echtzeit auf Grenzen. Manche Effekte sind komplizierter zu berechnen als andere. Wenn zahlreiche Optionen eines Effekts angepasst oder mehrere Effekte auf dasselbe Bild in einer Sequenz angewendet wurden, erhöht sich die Komplexität. Auch das schnellste und leistungsstärkste System gelangt irgendwann an einen Punkt, an dem die Echtzeitwiedergabe nicht aufrechterhalten werden kann.

Ist dieser Punkt erreicht, setzt Avid Xpress DV die Wiedergabe mit der korrekten Rate fort, zeigt jedoch Bilder, die nicht schnell genug verarbeitet werden können, nicht an. Wenn das System bei der Wiedergabe der Sequenz nur auf geringfügige Schwierigkeiten stößt, nehmen Sie wahrscheinlich ein kurzes Stottern der Videowiedergabe wahr, aber Sie erhalten dennoch einen guten Eindruck davon, wie die Effekte nach dem Rendern aussehen werden. Bei größeren Schwierigkeiten ist es unwahrscheinlich, dass Sie das Aussehen der Effekte beurteilen können.

Es stehen eine Reihe von Optionen zur Steuerung der Vorschau von Echtzeiteffekten zur Verfügung: Sie können Effekte einzeln rendern, wenn das System eine Vorschau in Echtzeit nicht bewältigen kann, und Sie können zwischen einem High Quality-Modus, der der Bildqualität den Vorrang gibt, und einem High Performance-Modus, bei dem die Bildqualität zugunsten der effizienteren Verarbeitung komplexer Effekte reduziert wird, wechseln. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Steuern der Echtzeitwiedergabe von Effekten“ auf Seite 176.

Monitor-Optionen für die Echtzeitvorschau von Effekten

In den folgenden Monitoren können Sie Videoeffekte in Echtzeit wiedergeben:

- Composer-Monitor in Avid Xpress DV, vorausgesetzt, Sie geben nicht gleichzeitig ein DV-Signal aus
- Videomonitor, wenn der Monitor das Videosignal direkt von der Analogausgabe-Hardware des Computers bezieht, wie sie z.B. auf einigen Grafikkarten vorhanden ist.

Wenn die Analogausgabe-Hardware nicht in der Lage ist, die Größe des Videobilds anzupassen, können Sie die Option High Performance (more simultaneous effects) im Dialogfeld Video Display Settings nicht verwenden. Das System verwendet automatisch die Option High Quality (fewer simultaneous effects). Dies kann dazu führen, dass das System Sequenzen mit komplexen Effekten weniger gut wiedergeben kann. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter *„Vorschau von Echtzeiteffekten mit Hilfe des Dialogfelds Video Display Settings“ auf Seite 177*.

Das System kann eine DV-Ausgabe und die Echtzeitwiedergabe von Videoeffekten nicht gleichzeitig unterstützen. Sie können Echtzeiteffekte wie für den aktuellen Arbeitsablauf erforderlich aktivieren bzw. deaktivieren und auf diese Weise die Verarbeitungsressourcen des Systems entweder hauptsächlich für die DV-Ausgabe oder für die Verarbeitung der Echtzeiteffekte nutzen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Aktivieren von Echtzeiteffekten“ auf Seite 172.

Da die Echtzeitvorschau von Effekten und die DV-Ausgabe nicht gleichzeitig stattfinden können, ist eine Vorschau von Effekten in folgenden Situationen und auf folgenden Monitoren nicht möglich:

- Composer-Monitor in Avid Xpress DV, wenn Sie gleichzeitig ein DV-Signal ausgeben
- Videomonitor, wenn der Monitor das Videosignal von einem DV-Gerät, z.B. einer Kamera oder einer digitalen Bandmaschine, erhält, das mit dem Computer über eine FireWire-Verbindung verbunden ist.

Weitere Informationen über die Client-Monitor-Optionen Ihres Systems finden Sie unter „Wiedergeben von Video auf einem externen Monitor“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ im Benutzerhandbuch.

Es ist nicht möglich, Effekte in Echtzeit auszugeben, wenn Sie beispielsweise eine digitale Ausspielung auf ein DV-Band durchführen. Sie müssen Effekte immer rendern, um sie in die endgültige Ausgabe einzubeziehen. Je nach Art und Komplexität des Materials, das ausgegeben werden soll, müssen Sie evtl. nicht alle Effekte rendern. Mit ExpertRender™ können Sie feststellen, welche Effekte für die Ausgabe gerendert werden müssen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „ExpertRender“ auf Seite 189.

Aktivieren von Echtzeiteffekten

Standardmäßig ist das System für die DV-Ausgabe eingerichtet und Echtzeiteffekte sind deaktiviert. Da die DV-Ausgabe und die Wiedergabe von Echtzeiteffekten nicht gleichzeitig im System ausgeführt werden können, müssen Sie die Echtzeiteffekte aktivieren, wenn Sie eine Vorschau davon anzeigen möchten.

Wenn Echtzeiteffekte deaktiviert sind, haben die Effektsymbole in der Effektpalette keinen farbigen Punkt. In der Timeline sind sie mit einem blauen Punkt gekennzeichnet, der anzeigt, dass sie gerendert werden müssen, bevor die Effekte in Echtzeit wiedergegeben werden können. Wenn die Echtzeiteffekte aktiviert sind, haben die meisten Effektsymbole einen grünen Punkt in der Effektpalette und in der Timeline, der anzeigt, dass die Effekte evtl. in Echtzeit wiedergegeben werden können, je nach der Komplexität der Effekte und der Sequenz.

Kategorie Blendeffekte in der Effekt-Palette bei deaktivierten Echtzeit-Effekten Fehlen eines Punkts heißt: Keine Echtzeitvorschau möglich

Kategorie Blendeffekte in der Effekt-Palette bei aktivierten Echtzeit-Effekten Grüner Punkt heißt: Echtzeitvorschau evtl. möglich

Effektsymbole in der Timeline bei deaktivierten Echtzeit-Effekten Blauer Punkt heißt: Keine Echtzeitvorschau möglich

Effektsymbole in der Timeline bei aktivierten Echtzeit-Effekten Grüner Punkt heißt: Echtzeitvorschau evtl. möglich

So aktivieren Sie Echtzeiteffekte:

- Klicken Sie in der oberen rechten Ecke der Timeline auf die Schaltfläche Real-Time Effects.

Schaltfläche Timeline Real-Time Effects

So deaktivieren Sie Echtzeiteffekte:

- Klicken Sie erneut in der oberen rechten Ecke der Timeline auf die Schaltfläche Real-Time Effects.

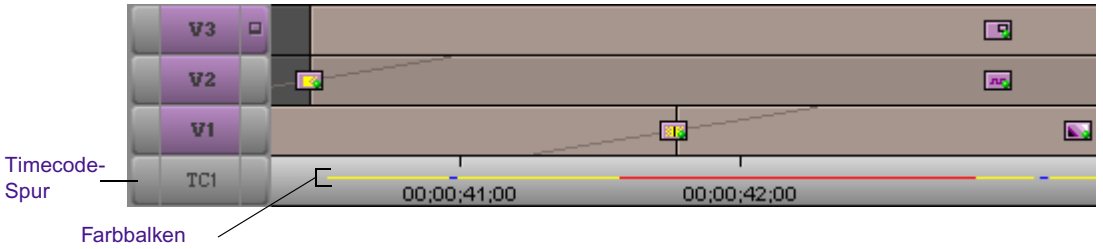
Die folgende Abbildung zeigt die beiden Zustände der Schaltfläche.

Wenn die Schaltfläche Real-Time Effects grün ist, sind die Echtzeit-Effekte aktiviert.

Wenn die Schaltfläce Echtzeit-Effekte blau ist, sind die Echtzeit-Effekte deaktiviert.

Informationen zur Echtzeitwiedergabe in der Timeline

Wenn das System die Echtzeitwiedergabe einer Sequenz mit Effekten nicht aufrechterhalten kann, werden bei Beendigung der Wiedergabe farbige Balken in der Timecode-Spur der Timeline angezeigt. Die folgende Abbildung zeigt einen typischen Satz von Farbbalken.



Diese Balken geben Ihnen Informationen zu den Problemen, die während der Wiedergabe im System aufgetreten sind. Mit Hilfe dieser Informationen können Sie entscheiden, welche Teile der Sequenz gerendert werden müssen, um eine Echtzeitwiedergabe zu ermöglichen.

- **Rote Balken** markieren Bereiche, in denen das System Bilder nicht anzeigen konnte.
- **Gelbe Balken** markieren Bereiche, in denen während der Wiedergabe Schwierigkeiten im System aufgetreten sind.

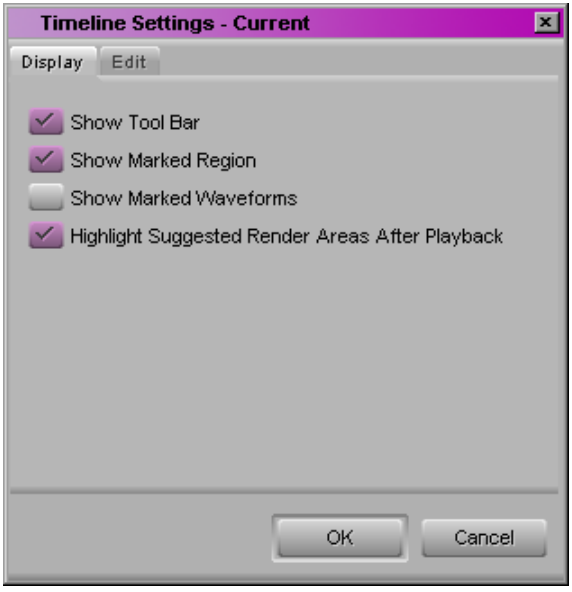
  Die gelben Balken markieren die Bereiche, die gerendert werden sollten, um eine Echtzeitwiedergabe zu ermöglichen. Wenn Sie IN- und OUT-Marken um diese Bereiche setzen, den Befehl ExpertRender In/Out ausführen und die zum Rendern vorgeschlagenen Bereiche rendern, kann das System die Vorschau des Materials in Echtzeit wiedergeben. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „ExpertRender“ auf Seite 189.
- **Blaue Balken** markieren Bilder, durch die es im System aufgrund von Beschränkungen der Festplattengeschwindigkeit zu Schwierigkeiten kam.

  Wenn Sie bemerken, dass oft blaue Balken angezeigt werden, können Sie die Wiedergabe von Echtzeiteffekten im System durch Ersetzen der Medienlaufwerke durch schnellere Laufwerke wahrscheinlich verbessern.

Im Dialogfeld Timeline Settings können Sie festlegen, ob die Informationen zur Wiedergabe von Echtzeiteffekten in der Timeline angezeigt werden sollen.

So schalten Sie die Anzeige der Informationsbalken ein bzw. aus:

1. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Timeline.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Display, wenn diese nicht bereits angezeigt wird.



3. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Highlight Suggested Render Areas After Playback.

   Wenn Sie die Option aktivieren, werden die Informationsbalken zur Echtzeitwiedergabe angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung.

Steuern der Echtzeitwiedergabe von Effekten

Wenn das System nicht in der Lage ist, eine Sequenz mit Effekten in Echtzeit wiederzugeben, haben Sie eine Reihe von Möglichkeiten, um sicherzustellen, dass die Sequenz in Echtzeit wiedergegeben werden kann.

- Falls möglich, versuchen Sie, mit der Wiedergabe der Sequenz an einer Stelle zu beginnen, die vor dem problematischen Effekt liegt.

  Dadurch kann das System mit der Verarbeitung einiger mit Effekten versehener Bilder beginnen, bevor sie angezeigt werden, und die Wiedergabe wird erleichtert.

- Erhöhen Sie im Dialogfeld Video Display Settings die Zeit des Prefill in Sekunden.

  Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Vorschau von Echtzeiteffekten mit Hilfe des Dialogfelds Video Display Settings“ auf Seite 177.

- Wenden Sie den Befehl ExpertRender auf die Teile der Sequenz an, mit denen das System während der Wiedergabe Schwierigkeiten hatte.

  Diese Teile sind in der Timeline gekennzeichnet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Informationen zur Echtzeitwiedergabe in der Timeline“ auf Seite 174 und „ExpertRender“ auf Seite 189.

- Aktivieren Sie im Dialogfeld Video Display Settings die Option High Performance (more simultaneous effects).

  Die Verarbeitung der Effekte wird dadurch für das System erleichtert, jedoch wirkt sich dies negativ auf die Bildqualität aus. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Vorschau von Echtzeiteffekten mit Hilfe des Dialogfelds Video Display Settings“ auf Seite 177.

Vorschau von Echtzeiteffekten mit Hilfe des Dialogfelds Video Display Settings

Über die Einstellungen im Dialogfeld Video Display Settings können Sie einige Leistungsaspekte der Vorschau von Echtzeiteffekten steuern. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie eine der Echtzeiteffektoptionen High Quality (fewer simultaneous effects) oder High Performance (more simultaneous effects).

  Die Option High Quality (fewer simultaneous effects) verwendet die volle Bildauflösung, kann aber nur Effekte von begrenzter Komplexität verarbeiten, bevor im System Schwierigkeiten mit der Echtzeitwiedergabe auftreten. Die Option High Performance (more simultaneous effects) verwendet eine geringere Bildauflösung und kann komplexere Effekte verarbeiten.

- Geben Sie die Länge des Video-Prefill in Sekunden ein.

  Diese Einstellung veranlasst das System, den Beginn der Wiedergabe um die angegebene Anzahl von Sekunden zu verzögern. Während dieser Zeit verarbeitet das System Bilder im Voraus und speichert sie. Wenn die Wiedergabe beginnt, zeigt das System die zuvor verarbeiteten Bilder an, während es weitere verarbeitet. Das System kann dadurch die Sequenz in Echtzeit wiedergeben, solange es ausreichend vorverarbeitete Bilder im Speicher hat. Durch die Verzögerung des Wiedergabebeginns erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit einer reibungslosen Wiedergabe. Die maximale Verzögerungszeit beträgt 10 Sekunden.

Je nach verfügbarem Speicherplatz ist das System evtl. nicht in der Lage, die gesamte Länge des angegebenen Prefill zu speichern. Deshalb kann die Verzögerung des Wiedergabebeginns kürzer sein als von Ihnen angegeben. Die Verzögerung kann auf jeden Fall nie länger sein als dieser Wert.

So ändern Sie Einstellungen im Dialogfeld Video Display Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Video Display.

   Das Dialogfeld Video Display Settings wird geöffnet.

Video Display Settings - Current
Legacy Monitor Mode Selection
DV device supports digital video input
Send video to DV device (client monitor enabled)
Don't send video to DV device (client monitor disabled)
Realtime Effect Quality
High Quality (fewer simultaneous effects)
High Performance (more simultaneous effects)
Pre-Filled Frames
Seconds of Video to Pre-Fill:
4
seconds
OK
Cancel

3. Wählen Sie die gewünschten Optionen und klicken Sie auf OK.

Rendern von Effekten

Sie können für die meisten Effekte in Avid Xpress DV eine Vorschau in Echtzeit in Ihrem System anzeigen, um zu sehen, wie sie nach dem Rendern aussehen. Sie müssen die Effekte jedoch in jedem Fall rendern, bevor Sie sie in einer fertigen Sequenz ausgeben können. Mit der Funktion ExpertRender können Sie Effekte ermitteln, die gerendert werden müssen. Weitere Informationen zur Echtzeitvorschau von Effekten finden Sie unter

„Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ auf Seite 169. Weitere Informationen zu ExpertRender finden Sie unter „ExpertRender“ auf Seite 189.

Vor dem Rendern sind Effekte in der Timeline mit einem blauen oder grünen Punkt gekennzeichnet. Nach dem Rendern wird der Punkt entfernt.

Avid Xpress DV speichert gerenderte Effekte und deren Mediendateien als vorberechnete Masterclips (im Englischen als „Precompute“ bezeichnet). Avid Xpress DV nutzt das „Precompute“ beim nächsten Abspielen des Effekts mit normaler Geschwindigkeit.

Sie können entweder jeden Effekt einzeln unmittelbar nach dem Erzeugen oder mehrere Effekte gemeinsam rendern. Sie können den Rendervorgang auch unterbrechen und den fertig gestellten Teil speichern oder verwerfen. Sie können den Rendervorgang später abschließen, indem Sie den Effekt erneut rendern.

Um Zeit zu sparen, sollten nur die Effekte gerendert werden, bei denen dies wirklich erforderlich ist. Bei vertikalen und verschachtelten Effekten müssen Sie beispielsweise nicht alle Ebenen rendern, um den Effekt in Echtzeit abspielen zu können. Wenn die oberste Spur die Gesamtlänge der darunter liegenden Spuren abdeckt, rendert Avid Xpress DV das zusammengesetzte Ergebnis aller Spuren in die oberste Spur.

Sie können den Rendervorgang beschleunigen, indem Sie den Submaster-Effekt auf eine Spur anwenden, die oberhalb von Mehrebenen-Effekten liegt, und nur den Submaster-Effekt rendern. Das Symbol des Submaster-Effekts ist vor dem Rendern sowohl in der Effektpalette als auch in der Timeline mit einem grünen Punkt gekennzeichnet. Wenn Sie den Submaster-Effekt oberhalb anderer Effekte angewendet haben, muss er gerendert werden, bevor Avid Xpress DV ihn in Echtzeit abspielen kann. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Bearbeiten mit dem Submaster-Effekt“ auf Seite 248.

Erstellen und Verwenden von Rendereinstellungen

Sie können eine oder mehrere Gruppen von Renderparametern erstellen und jeweils als benutzerdefinierte Rendereinstellung speichern. Anschließend aktivieren Sie in jeder Phase Ihres Projekts die jeweils erforderliche Einstellung.

Erstellen einer neuen Rendereinstellung

So erstellen Sie eine neue Rendereinstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

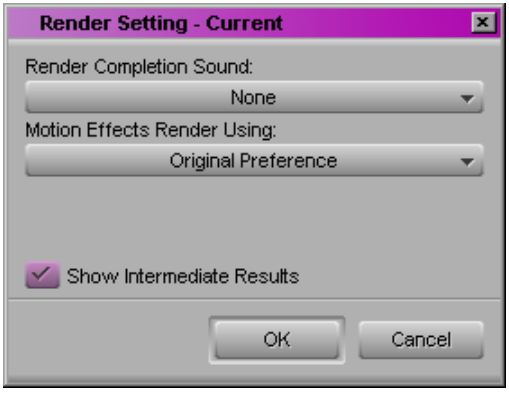
2. Klicken Sie auf Render.
3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.
4. Benennen Sie die Einstellung:
   a. Klicken Sie auf die Spalte für benutzerdefinierte Namen (zwischen den Spalten mit dem Namen der Einstellung und der Bezeichnung für den Einstellungstyp).
   b. Geben Sie einen Namen ein.
   c. Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).
5. Passen Sie die Optionen für die Einstellung wie folgt an.

Einstellen der Optionen für Rendereinstellungen

So stellen Sie die Optionen im Dialogfeld Render Setting ein:

1. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Liste Settings auf eine Rendereinstellung.

   Das Dialogfeld Render Setting erscheint.



2. Wählen Sie die gewünschten Optionen, wie in Tabelle 6 beschrieben, und klicken Sie auf OK.

Tabelle 6 Optionen für Rendereinstellungen

Option	Suboption	Beschreibung
Render Completion Sound		Legt ein akustisches Signal fest, das nach Abschluss des Rendervorgangs von Avid Xpress DV aktiviert wird. Das kann beim Rendern mehrerer Effekte von Nutzen sein.
	None	Deaktiviert das Tonsignal beim Abschluss des Renderns. Dies ist die Standardeinstellung.
	Render Sound	Legt eine benutzerdefinierte Einstellung für den Ton fest, mit dem der Abschluss des Rendervorgangs angezeigt wird.
	System Beep	Übernimmt die Standardeinstellung Ihres Betriebssystems für das akustische Signal, das den Abschluss des Rendervorgangs anzeigt.
Motion Effects Render Using		Bestimmt das Verfahren, mit dem vorhandene Bewegungseffekte (erneut) gerendert werden.
	Original Preference	Bewirkt, dass Effekte so gerendert werden wie sie ursprünglich erzeugt wurden.

Tabelle 6 Optionen für Rendereinstellungen (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
	Duplicated Field	Zeigt nur ein Halbbild im Effekt an. Bei Zwei-Halbbilder-Material wird die gespeicherte Information um die Hälfte verringert, da eines der beiden Halbbilder verloren geht. Dies hat eine geringere Bildqualität zur Folge. Für Ein-Halbbild-Material ist dies normalerweise die beste Lösung, da sie eine schnelle Verarbeitung ermöglicht (die anderen Optionen bieten keine Verbesserung der Effektqualität für Ein-Halbbild-Material). Bei dieser Option werden die Effekte mit dem geringsten Zeitaufwand gerendert.
	Both Fields	Zeigt beide Halbbilder im Effekt an. So zeigen beispielsweise die ersten beiden Bilder eines 50%-Slow Motion-Effekts (halbe Wiedergabegeschwindigkeit) das ursprüngliche Bild 1 (beide Halbbilder) zweimal. Diese Option ist für Einstellungen ohne Inter-Field-Motion, NTSC oder PAL-Filmabtastungen und Standbilder empfehlenswert. Wenn Ihr Filmmaterial Inter-Field Motion enthält, kann es bei dieser Methode zu geringfügigen Verschiebungen und Sprüngen des Bildes kommen, da die ursprüngliche Reihenfolge der Halbbilder nicht eingehalten wird. Ein „Halbbild 1“ erscheint sowohl vor *als auch* nach dem dazugehörigen „Halbbild 2“. Das Rendern nimmt relativ wenig Zeit in Anspruch. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie bei dieser Option gleichmäßig teilbare Bildraten wählen.
	VTR-Style	Erstellt ein zweites Halbbild für den Effekt, indem es ausgewählte Videohalbbilder des Zuspielmaterials um eine ganze Bildzeile verschiebt. Diese Technik wird auch bei erstklassigen professionellen Videorecordern angewendet, wenn Filmmaterial unter Normalgeschwindigkeit abgespielt wird. Diese Option erstellt außerdem den Bewegungseffekt anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da die Pixel jedoch nicht gefiltert werden, ist das endgültige Bild schärfer als bei Interpolated Field. Bei bestimmten Geschwindigkeiten flattert das Bild eventuell. Das Rendern von Effekten, die mit dieser Option oder mit Interpolated Field erstellt wurden, nimmt mehr Zeit in Anspruch als das Rendern von Effekten, die unter Verwendung von Duplicated Field oder Both Fields erstellt wurden.

Tabelle 6 Optionen für Rendereinstellungen (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
	Interpolated Field	Erzeugt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbildes im Zuspielmaterial ein zweites Halbbild für den Effekt. Diese Option berechnet den Bewegungseffekt anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da Avid Xpress DV alle Halbbilder berücksichtigt, ohne ihre ursprüngliche Reihenfolge zu stören, wirkt der Effekt besonders fließend. Das Rendern von Effekten, die mit dieser Option erzeugt wurden, nimmt die meiste Zeit in Anspruch.

Aktivieren einer Rendereinstellung

So aktivieren Sie eine Rendereinstellung:

- Klicken Sie in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters in die Spalte links neben dem Namen der Einstellung.

  Die momentan aktive Einstellung wird mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Teilweises Rendern

Wenn Sie einen Rendervorgang unterbrechen, können Sie mit Avid Xpress DV den bereits fertig gestellten Abschnitt speichern.

Sie können den Rendervorgang später abschließen, indem Sie den Effekt erneut rendern. Avid Xpress DV rendert dann nur den Teil des Effekts, der zuvor noch nicht gerendert wurde, und speichert diesen Teil als zweites, getrenntes Precompute.

Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie das langwierige Rendern eines einzelnen Effekts, z.B. eines Submaster-Effekts, unterbrechen müssen.

Sie können auch mit dem Befehl Render Ranges aus dem Timeline-Schnellmenü die Timeline so anpassen, dass sie die Teile eines Effekts anzeigt, die schon von Avid Xpress DV gerendert wurden.

Unterbrechen eines Rendervorgangs

So unterbrechen Sie einen Rendervorgang:

1. Drücken Sie die Tasten Strg+Punkt (Windows) bzw. +Punkt (Macintosh), um den Rendervorgang zu unterbrechen.

   Es erscheint eine Meldung.

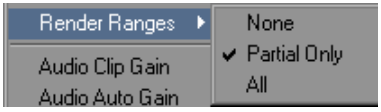
2. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

   - Klicken Sie auf Keep, um das bereits gerenderte Material zu speichern.
   - Klicken Sie auf Discard, um den Vorgang zu beenden, ohne das bereits gerenderte Material zu speichern.

Anpassen der Renderbereichsanzeige

So passen Sie die Renderbereichsanzeige in der Timeline an:

1. Klicken Sie im Timeline-Schnellmenü auf Render Ranges, und halten Sie die Maustaste gedrückt.



2. Wählen Sie im Untermenü einen der folgenden Befehle:

   - None: deaktiviert die Anzeige der Renderbereiche
   - Partial Only: zeigt eine rote Linie in den ungerenderten Bereichen teilweise gerenderter Effekte an (markiert jedoch keine gänzlich ungerenderten Effekte). Diese Option ist die Standardeinstellung.

- All: zeigt eine rote Linie in den ungerenderten Bereichen teilweise gerenderter Effekte sowie auf allen gänzlich ungerenderten Effekten an.

Renderbereichslinien erscheinen nicht, wenn im Dialogfeld Timeline Settings die Option Show Effect Contents gewählt wurde.

Die Option All der Anzeige Render Ranges zeigt lediglich an, welche Effekte nicht gerendert sind. Sie zeigt nicht an, welche Effekte gerendert werden müssen, um eine erfolgreiche Wiedergabe zu erzielen.

Das Wiedergabeverhalten eines teilweise gerenderten Effekts hängt von dem Bild ab, bei dem die Wiedergabe beginnt. Beginnt die Wiedergabe bei einem gerenderten Bild, versucht Avid Xpress DV, den gesamten Effekt in Echtzeit abzuspielen. Der gerenderte Teil wird in Echtzeit, der ungerenderte Teil dagegen gar nicht abgespielt. Beginnt die Wiedergabe bei einem nicht gerenderten Bild, gibt Avid Xpress DV den gesamten Effekt mit Render On-The-Fly wieder.

Rendern eines einzelnen Effekts

Nachdem Sie die Effektparameter eingestellt haben, können Sie den Effekt rendern.

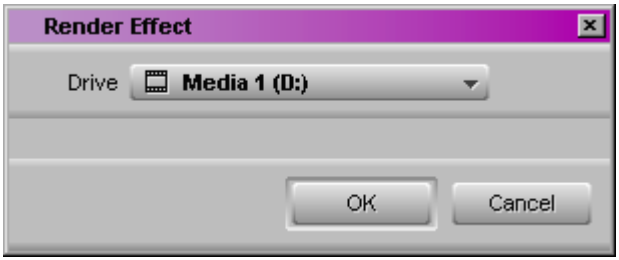
So rendern Sie einen einzelnen Effekt:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf den Effekt in der Timeline.

   Die Spur mit dem betreffenden Effekt muss aktiviert sein.

2. Klicken Sie in der Tool-Palette, im Effekt-Editor oder Effektvorschaumonitor auf die Schaltfläche Render Effect, oder wählen Sie im Menü Clip den Befehl Render at Position.

   Das Dialogfeld Render Effect erscheint.



Wenn dieses Dialogfeld nicht angezeigt werden soll, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf die Schaltfläche Render Effect klicken. AvidXpressDV verwendet das zuletzt gewählte Laufwerk.

3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü ein Laufwerk für das gerenderte Material.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung eines Übergangs befindet.

4. Klicken Sie auf OK.

   Wenn auf dem Laufwerk nicht genug Speicherplatz vorhanden ist, gibt Avid Xpress DV eine Meldung mit den folgenden Optionen aus:

   - Stop: Klicken Sie auf Stop, um den Rendervorgang abzubrechen und zum Dialogfeld Render Effect zurückzukehren. Wählen Sie ein anderes Laufwerk aus, bevor Sie fortfahren.
   - Continue: Klicken Sie auf Continue, um die Effekte zu rendern, sofern doch genug Speicherplatz vorhanden ist.

   Der Effekt wird gerendert, und ein Precompute-Masterclip wird auf dem ausgewählten Laufwerk gespeichert.

Drücken Sie die T-Taste auf der Tastatur, um während des Renderns die geschätzte Renderzeit anzuzeigen. Drücken Sie nochmals die T-Taste, um die Anzeige wieder auszublenden. Drücken Sie die P-Taste, um den bereits gerenderten Anteil in Prozent einzublenden.

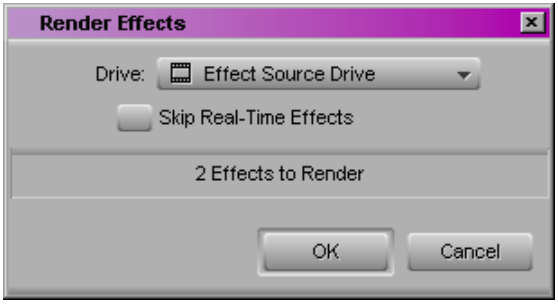
Rendern von Effekten an Position

Wenn sich mehrere Effekte an derselben Stelle in der Timeline befinden (z.B. auf mehreren gestapelten Videospuren), können Sie sie gemeinsam rendern.

So rendern Sie mehrere Effekte an einer Position:

1. Verschieben Sie den Positionszeiger auf die Effekte in der Timeline.
2. Wählen Sie alle Spuren mit Effekten aus, die Sie rendern wollen.
3. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Render at Position.

   Das Dialogfeld Render Effects wird eingeblendet.



4. Wählen Sie aus dem Popup-Menü ein Laufwerk, auf dem die gerenderten Effekte gespeichert werden sollen.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung eines Übergangs befindet.
5. Wenn Sie die Echtzeiteffekte in der ausgewählten Gruppe von Effekten nicht rendern möchten, wählen Sie die Option Skip Real-Time Effects.

6. Klicken Sie auf OK.

   Wenn auf dem Laufwerk nicht genug Speicherplatz vorhanden ist, gibt Avid Xpress DV eine Meldung mit den folgenden Optionen aus:

   - Stop: Klicken Sie auf Stop, um den Rendervorgang abzubrechen, und zum Dialogfeld Render Effect zurückzukehren. Wählen Sie ein neues Laufwerk aus, bevor Sie fortfahren.
   - Continue: Klicken Sie auf Continue, um die Effekte zu rendern, sofern doch genug Speicherplatz vorhanden ist.

   Avid Xpress DV rendert alle Effekte an der Position in der Timeline.

Drücken Sie die T-Taste auf der Tastatur, um während des Renderns die geschätzte Renderzeit anzuzeigen. Drücken Sie nochmals die T-Taste, um die Anzeige wieder auszublenden. Drücken Sie die P-Taste, um den bereits gerenderten Anteil in Prozent einzublenden.

Rendern von Effekten zwischen IN- und OUT-Marken

Wenn Sie mehrere Effekte für eine ganze Sequenz oder einen Abschnitt aus einer Sequenz gemeinsam rendern möchten, können Sie dazu IN- und OUT-Marken setzen.

Speichern Sie die Sequenz, bevor Sie diese Funktion verwenden. Je nach der Anzahl, Art und Komplexität der Effekte kann dieser Vorgang sehr lange dauern.

So rendern Sie Effekte mit Hilfe von IN- und OUT-Marken:

1. Wählen Sie alle Spuren aus, auf denen sich zu rendernde Effekte befinden.
2. Setzen Sie eine IN-Marke vor dem ersten und eine OUT-Marke nach dem letzten zu rendernden Effekt in der Sequenz.
3. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Render In/Out.

   Das Dialogfeld Render Effects wird eingeblendet.

4. Wählen Sie aus dem Popup-Menü ein Laufwerk, auf dem der gerenderte Effekt gespeichert werden soll.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung eines Übergangs befindet.

5. Wenn Sie die Echtzeiteffekte in der ausgewählten Gruppe von Effekten nicht rendern möchten, wählen Sie die Option Skip Real-Time Effects.

6. Klicken Sie auf OK.

   Avid Xpress DV rendert alle Effekte zwischen den IN- und OUT-Marken.

Wenn auf dem Laufwerk nur wenig freier Speicherplatz vorhanden ist, wird eine Meldung angezeigt, die darauf hinweist, dass evtl. nicht ausreichend Speicherplatz zur Verfügung steht, um den gerenderten Effekt zu speichern. Sie können auf Stop klicken, um den Rendervorgang abzubrechen und zum Dialogfeld Render Effects zurückzukehren. Wählen Sie dann ein anderes Laufwerk aus, bevor Sie fortfahren. Sie können auch auf Continue klicken, um die Effekte auf jeden Fall dann zu rendern, wenn genug Speicherplatz vorhanden ist.

Drücken Sie die T-Taste auf der Tastatur, um während des Renderns die geschätzte Renderzeit anzuzeigen. Drücken Sie nochmals die T-Taste, um die Anzeige wieder auszublenden. Drücken Sie die P-Taste, um den bereits gerenderten Anteil in Prozent einzublenden.

Eine andere Möglichkeit zum Beschleunigen des Rendervorgangs ist der Einsatz des Submaster-Effekts. Siehe *„Bearbeiten mit dem Submaster-Effekt“ auf Seite 248.*

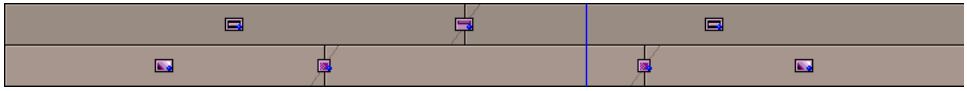
ExpertRender

Das Avid Xpress DV-Systems enthält die ExpertRender-Funktion. Mit ExpertRender können Sie feststellen, welche Effekte gerendert werden müssen, um eine Sequenz wiedergeben zu können.

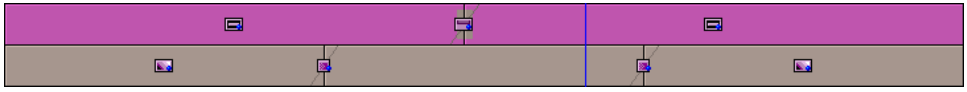
ExpertRender

Wenn Sie zum Rendern die Befehle Render at Position oder Render In/Out verwenden, rendert das System *alle* Effekte im ausgewählten Material - alle Effekte der aktivierten Spuren an der Position oder alle Effekte der aktivierten Spuren zwischen den IN- und OUT-Marken. In den meisten Fällen rendert das System einige Effekte, bei denen dies für eine Wiedergabe nicht erforderlich ist, verlängert damit die Renderzeit und erstellt mehr Precomputes als notwendig.

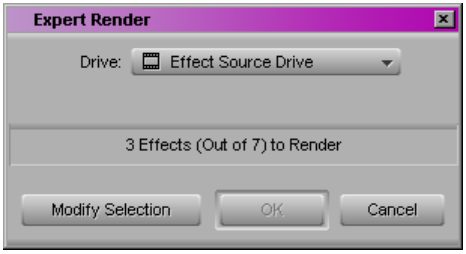
Zum Beispiel enthält die folgende Sequenz sieben Effekte auf zwei Spuren. Wenn Sie auf diesem Material den Befehl Render In/Out anwenden, werden alle sieben Effekte gerendert. Wenn Sie jedoch den Befehl ExpertRender In/Out einsetzen, empfiehlt die ExpertRender-Analyse, dass nur die drei Effekte auf der oberen Spur gerendet werden.



Sequenz mit sieben Effekten.



Ergebnisse einer ExpertRender-Analyse der Sequenz. Lediglich die drei Effekte auf der oberen Spur werden markiert - nur sie müssen für eine erfolgreiche Ausgabe gerendert werden.



Die in Avid Xpress DV zur Verfügung stehende Option ExpertRender löst dieses Problem, indem sie alle Effekte im ausgewählten Material analysiert und entscheidet, welche Effekte gerendert werden müssen, um eine erfolgreiche Wiedergabe zu erreichen. Sie können danach entweder die durch ExpertRender identifizierten Effekte rendern oder die getroffene Auswahl modifizieren, bevor Sie sie zum Rendern freigeben.

Mit ExpertRender wird die Anzahl der für die Wiedergabe zu rendernden Effekte auf ein Minimum reduziert. Wenn Sie die von ExpertRender empfohlenen Effekte rendern, wird Ihr Material normalerweise erfolgreich in Echtzeit wiedergegeben.

ExpertRender ist in folgenden Situationen besonders nützlich:

- Wenn Sie versucht haben, eine Vorschau einer Sequenz mit Effekten anzuzeigen, jedoch das System nicht in der Lage war, die Wiedergabe in Echtzeit aufrechtzuerhalten, können Sie mit ExpertRender versuchen, gerade so viel Material zu rendern, wie es für die Vorschau erforderlich ist. Mit ExpertRender erhalten Sie eine Option, mit der Sie nur die Effekte in den Bereichen rendern können, die vom System nach der versuchten Wiedergabe zum Rendern vorgeschlagen wurden. Diese Bereiche werden in der Timecode-Spur in der Timeline durch gelbe Balken gekennzeichnet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Informationen zur Echtzeitwiedergabe in der Timeline“ auf Seite 174.
- Wenn Sie die Sequenz ausgeben möchten, beispielsweise durch eine digitale Ausspielung auf Band, können Sie den Befehl ExpertRender In/Out verwenden, um zu bestimmen, welche Effekte für die Ausgabe gerendert werden müssen. Insbesondere bei sich überlappenden Effekten auf mehreren Spuren kann ExpertRender berechnen, wenn beim Rendern eines Effekt auf einer höheren Spur Bildinformationen aus darunterliegenden Spuren mitverarbeitet werden. In diesem Fall müssen die Effekte aus den darunterliegenden Spuren nicht separat gerendert werden. Je nach Komplexität der Sequenz kann ExpertRender sowohl Zeit als auch Speicherplatz einsparen, indem nicht benötigte Rendervorgänge und Precomputes vermieden werden.

  Wenn Sie vorgeschlagenen Bereiche der Sequenz bereits die für die Vorschau gerendert haben, können Sie die *analoge* Ausgabe der Sequenz normalerweise ohne weiteres Rendern ausführen. Für eine *DV*-Ausgabe sollten Sie jedoch immer den Befehl ExpertRender In/Out auf die gesamte Sequenz anwenden, da Sie oft zusätzlich zu den Effekten aus den als erforderlich gekennzeichneten Bereichen noch weitere Effekte rendern müssen.

In den meisten Fällen ermöglicht ExpertRender es Ihnen, Material schnell, einfach, und mit hoher Speichereffizienz zu rendern. Erfahrene Avid-Benutzer können jedoch komplexe Sequenzen wahrscheinlich schneller als

ExpertRender rendern, indem sie zum Beispiel Submaster zum Bearbeiten verwenden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Überlegungen bei der Verwendung von ExpertRender“ auf Seite 200 und *„Bearbeiten mit dem Submaster-Effekt“ auf Seite 248*.

Rendern von Effekten mit ExpertRender

Sie können die Funktion ExpertRender auf die gleiche Weise einsetzen wie die Standardbefehle zum Rendern. Sie können den Befehl ExpertRender at Position verwenden oder zuerst IN- und OUT-Marken setzen und dann mit dem Befehl ExpertRender In/Out arbeiten.

Wenn es bei der Echtzeitvorschau von Effekten zu Schwierigkeiten kommt und farbige Balken in der Timecode-Spur in der Timeline angezeigt werden, ist die Vorgehensweise mit dem Befehl ExpertRender In/Out anders als mit den ExpertRender-Befehlen in anderen Situationen.

Befehl ExpertRender

Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn keine farbigen Informationsbalken zur Echtzeitwiedergabe in der Timecode-Spur in der Timeline angezeigt werden. Üblicherweise verwenden Sie diese Methode, um eine Sequenz zu rendern, damit sie zur Ausgabe wiedergegeben werden kann.

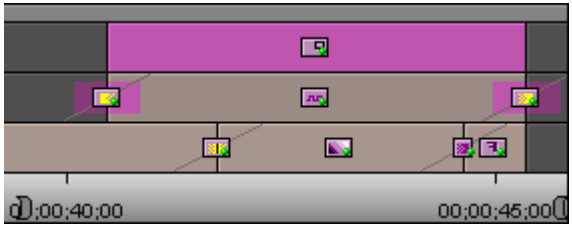
Weitere Informationen zum Einsatz des Befehls ExpertRender bei Anzeige von farbigen Informationsbalken in der Timeline beim Versuch einer Echtzeit-Wiedergabe finden Sie unter „Verwenden des Befehls ExpertRender nach dem Versuch einer Echtzeitwiedergabe“ auf Seite 194.

So rendern Sie Effekte mit dem Befehl ExpertRender:

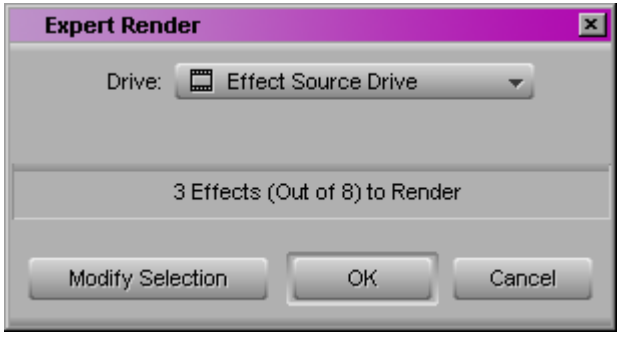
1. Wählen Sie in der Timeline alle Spuren aus, die Effekte enthalten, die von ExpertRender analysiert werden sollen.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Um Effekte auf der jeweiligen Position zu rendern, stellen Sie den Positionszeiger auf die Effekte in der Timeline.
   - Um zwischen IN- und OUT-Punkten zu rendern, setzen Sie IN- und OUT-Marken um die Effekte.

3. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl ExpertRender at Position oder ExpertRender In/Out.

   ExpertRender analysiert die Effekte und markiert diejenigen, die gerendert werden müssen, in der Timeline.



   Das Dialogfeld Expert Render erscheint. Hier wird angezeigt, wie viele der für ExpertRender freigegebenen Effekte gerendert werden müssen.



4. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Drive ein Laufwerk aus, auf dem der gerenderte Effekt gespeichert werden soll.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung des ersten Übergangs befindet.

5. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf Cancel.

     Alle von ExpertRender gesetzten Markierungen werden entfernt, und der ExpertRender-Vorgang wird abgebrochen, ohne dass Effekte gerendert werden.

- Klicken Sie auf Modify Selection.

  Die für das Rendern identifizierten Effekte bleiben markiert, und Sie können die Auswahl modifizieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Ändern der Ergebnisse von ExpertRender-Analysen“ auf Seite 198.

- Klicken Sie auf OK.

  Die markierten Effekte werden gerendert.

Wenn auf dem Laufwerk nur wenig freier Speicherplatz vorhanden ist, wird eine Meldung angezeigt, die darauf hinweist, dass evtl. nicht ausreichend Speicherplatz zur Verfügung steht, um den gerenderten Effekt zu speichern. Sie können auf Stop klicken, um den Rendervorgang abzubrechen und zum Dialogfeld Expert Render zurückzukehren. Wählen Sie dann ein anderes Laufwerk aus, bevor Sie fortfahren. Sie können auch auf Continue klicken, um die Effekte auf jeden Fall dann zu rendern, wenn genug Speicherplatz vorhanden ist.

Drücken Sie die T-Taste auf der Tastatur, um während des Vorgangs die geschätzte Renderzeit anzuzeigen. Drücken Sie nochmals die T-Taste, um die Anzeige wieder auszublenden. Drücken Sie die P-Taste, um den bereits gerenderten Anteil in Prozent einzublenden.

Verwenden des Befehls ExpertRender nach dem Versuch einer Echtzeitwiedergabe

Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn es bei der Echtzeitvorschau von Effekten zu Schwierigkeiten kommt und farbige Informationsbalken in der Timecode-Spur in der Timeline angezeigt werden.

Wenn Sie die empfohlenen Bereiche im Material auf folgende Weise rendern, können Sie normalerweise eine Analogausgabe des Materials ohne zusätzliches Rendern erreichen. Für eine DV-Ausgabe sollten Sie jedoch den Befehl ExpertRender auf das gesamte Material anwenden, da Sie in der Regel zusätzliche Effekte rendern müssen.

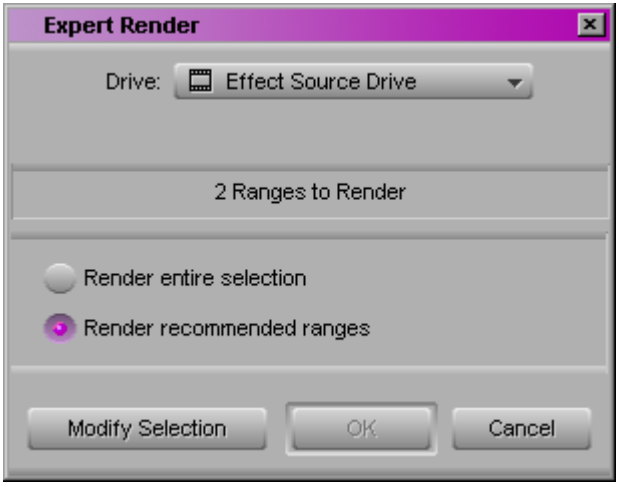
Weitere Information zum Befehl ExpertRender in anderen Situationen finden Sie unter „Befehl ExpertRender“ auf Seite 192.

So rendern Sie mit ExpertRender Effekte nach einem Versuch der Echtzeitwiedergabe:

1. Wählen Sie in der Timeline alle Spuren aus, die Effekte enthalten, die von ExpertRender analysiert werden sollen.
2. Setzten Sie IN- und OUT-Marken um das Material, das ExpertRender analysieren soll.

   Die IN- und OUT-Marken sollten Material einschließen, das in der Timeline in der Timecode-Spur durch gelbe Balken gekennzeichnet ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Informationen zur Echtzeitwiedergabe in der Timeline“ auf Seite 174.
3. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl ExpertRender In/Out.

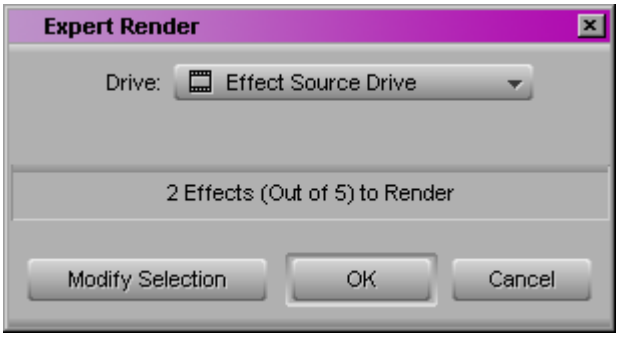
   Das Dialogfeld Expert Render wird geöffnet und zeigt die Anzahl der gelb markierten Bereiche an, die für eine Echtzeitvorschau gerendert werden müssen.



4. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

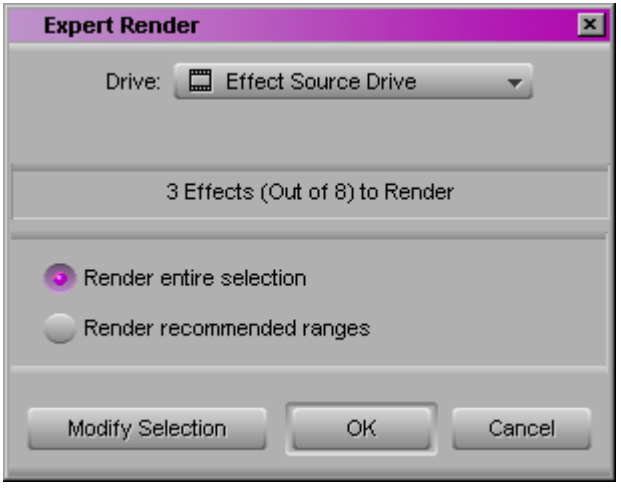
   - Um nur die erforderlichen Effekte zu rendern, wählen Sie die Option Render recommended ranges und klicken auf OK.

     Das Dialogfeld Expert Render wird aktualisiert und zeigt die Anzahl der Effekte in den markierten Bereichen an, die von ExpertRender zum Rendern vorgeschlagen wurden.



- Um alle Effekte zu rendern, die ExpertRender in der von Ihnen festgelegten Auswahl erkannt hat, wählen Sie die Option Render entire selection.

  Im Dialogfeld Expert Render wird die Anzahl der Effekte angezeigt, die von ExpertRender in der gesamten Auswahl zum Rendern vorgeschlagen wurden. Mit dieser Option werden alle Effekte gerendert, die für eine Ausgabe der markierten Bereiche in der Timeline erforderlich sind.



5. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Drive ein Laufwerk aus, auf dem der gerenderte Effekt gespeichert werden soll.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung des ersten Übergangs befindet.

6. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf Cancel.

     Alle von ExpertRender gesetzten Markierungen werden entfernt, und der ExpertRender-Vorgang wird abgebrochen, ohne dass Effekte gerendert werden.

   - Klicken Sie auf Modify Selection.

     Die für das Rendern identifizierten Effekte bleiben markiert, und Sie können die Auswahl modifizieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Ändern der Ergebnisse von ExpertRender-Analysen“ auf Seite 198.

   - Klicken Sie auf OK.

     Die markierten Effekte werden gerendert.

Wenn auf dem Laufwerk nur wenig freier Speicherplatz vorhanden ist, wird eine Meldung angezeigt, die darauf hinweist, dass evtl. nicht ausreichend Speicherplatz zur Verfügung steht, um den gerenderten Effekt zu speichern. Sie können auf Stop klicken, um den Rendervorgang abzubrechen und zum Dialogfeld Expert Render zurückzukehren. Wählen Sie dann ein anderes Laufwerk aus, bevor Sie fortfahren. Sie können auch auf Continue klicken, um die Effekte auf jeden Fall dann zu rendern, wenn genug Speicherplatz vorhanden ist.

Drücken Sie die T-Taste auf der Tastatur, um während des Vorgangs die geschätzte Renderzeit anzuzeigen. Drücken Sie nochmals die T-Taste, um die Anzeige wieder auszublenden. Drücken Sie die P-Taste, um den bereits gerenderten Anteil in Prozent einzublenden.

Ändern der Ergebnisse von ExpertRender-Analysen

Sie können das Ergebnis einer mit ExpertRender durchgeführten Analyse ändern, indem Sie Effekte entfernen, die nicht gerendert werden sollen bzw. weitere Effekte zum Rendern hinzufügen.

In den meisten Fällen wird bei einer mit ExpertRender durchgeführten Analyse die am schnellsten durchführbare Lösung zum Rendern der Effekte vorgeschlagen, bei denen dies für die Wiedergabe erforderlich ist. Sie sollten dieses Ergebnis nur ändern, wenn Sie absolut sicher sind, dass Ihre Änderungen von Vorteil sind. Beispiele für Situationen, in denen Sie die Ergebnisse der Analyse mit ExpertRender möglicherweise ändern sollten, finden Sie unter „Überlegungen bei der Verwendung von ExpertRender“ auf Seite 200.

Wenn Sie die Ergebnisse der Analyse mit ExpertRender unverändert rendern, kann das Material, das Sie an ExpertRender ausgeben, normalerweise in Echtzeit wiedergegeben werden. Wenn Sie das Material in den empfohlenen Bereichen rendern, ist eine Vorschau des Materials möglich. Wenn Sie die gesamte Auswahl rendern, können Sie das Material zur Ausgabe wiedergeben.

So ändern Sie die Ergebnisse einer ExpertRender-Analyse:

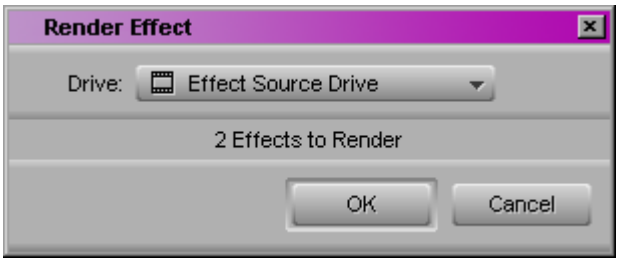
1. Führen Sie ExpertRender wie in den Schritten 1 bis 3 unter „Rendern von Effekten mit ExpertRender“ auf Seite 192 beschrieben aus.
2. Klicken Sie im Dialogfeld Expert Render auf Modify Selection.
3. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf Effekte in der Timeline, um sie hinzuzufügen oder aus dem zu rendernden Satz zu entfernen.

   Ausgewählte Effekte sind markiert.

4. Wenn Sie die Auswahl zu Ihrer Zufriedenheit abgeschlossen haben, klicken Sie im Effekt-Editor oder in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Render Effect.

   Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

   Das Dialogfeld Render Effect erscheint.



Wenn dieses Dialogfeld nicht angezeigt werden soll, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf die Schaltfläche Render Effect klicken. Das System benutzt das zuletzt gewählte Laufwerk.

5. Wählen Sie aus dem Popup-Menü ein Laufwerk für die gerenderten Medien.

   Mit *Effect Source Drive* ist das Laufwerk gemeint, auf dem sich das Material der zu Ende gehenden Einstellung eines Übergangs befindet.

6. Klicken Sie auf OK.

   Avid Xpress DV rendert die markierten Effekte.

Wenn auf dem Laufwerk nur wenig freier Speicherplatz vorhanden ist, wird eine Meldung angezeigt, die darauf hinweist, dass evtl. nicht ausreichend Speicherplatz zur Verfügung steht, um den gerenderten Effekt zu speichern. Sie können auf Stop klicken, um das Rendern abzubrechen und zum Dialogfeld Render Effect zurückzukehren. Wählen Sie dann ein anderes Laufwerk aus, bevor Sie fortfahren. Sie können auch auf Continue klicken, um die Effekte auf jeden Fall dann zu rendern, wenn genug Speicherplatz vorhanden ist.

Drücken Sie die T-Taste auf der Tastatur, um während des Renderns die geschätzte Renderzeit anzuzeigen. Drücken Sie nochmals die T-Taste, um die Anzeige wieder auszublenden. Drücken Sie die P-Taste, um den bereits gerenderten Anteil in Prozent einzublenden.

Um ExpertRender während der Modifizierung abzubrechen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie in die Timecode-Spur in der Timeline, um den Positionszeiger zu verschieben.

- Doppelklicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
- Wählen Sie aus dem Menü Clip einen ExpertRender-Befehl, und klicken Sie dann im Dialogfeld Expert Render auf Cancel.

  ExpertRender entfernt alle gesetzten Markierungen, und der ExpertRender-Vorgang wird abgebrochen, ohne dass Effekte gerendert werden.

Überlegungen bei der Verwendung von ExpertRender

Bei der Arbeit mit ExpertRender sollten Sie Folgendes beachten:

- ExpertRender arbeitet auf allen ausgewählten Spuren in der Timeline, einschließlich der eventuell aktivierten Spuren, die sich oberhalb der gerade überwachten Spur befinden. Um das für ExpertRender freizugebende Material korrekt im Composer-Monitor anzuzeigen, stellen Sie sicher, dass Sie die oberste Spur der Sequenz überwachen.
- Wenn ExpertRender festlegt, was auf den *ausgewählten* Spuren gerendert werden soll, um eine erfolgreiche Wiedergabe zu erzielen, berücksichtigt es *sämtliche* Spuren von der höchsten ausgewählten Spur an abwärts. Wenn Sie beispielsweise bei einer Sequenz mit den Spuren V1 bis V4 die Spuren V3 und V4 für ExpertRender auswählen, berücksichtigt das System zwar V1 und V2 bei der Bestimmung von Wiedergabemöglichkeiten, markiert zu rendernde Effekte aber nur auf den Spuren V3 und V4.
- Wenn das für ExpertRender freigegebene Material einen Effekt in einem Segment enthält, in dem sich auch verschachtelte Effekte befinden, rendert ExpertRender immer den Effekt in der oberen (äußeren) Spur, nicht den Effekt in der Verschachtelung. Dies kann die Flexibilität Ihres Arbeitsablaufs beeinträchtigen. Es könnte beispielsweise vorkommen, dass Sie die Parameter des Effekts außerhalb der Verschachtelung neu anpassen müssen. In diesem Fall müsste der Effekt neu gerendert werden. Sie können mit dem unter „Ändern der Ergebnisse von ExpertRender-Analysen“ auf Seite 198 beschriebenen Verfahren den Effekt innerhalb der Verschachtelung zum Rendern auswählen und den Effekt außerhalb der Verschachtelung aus der Auswahl entfernen.

- In einigen Situationen, in denen Segmenteffekte und Übergangseffekte nebeneinander in Sequenzen liegen, schlägt ExpertRender evtl. den Segmenteffekt zum Rendern vor, obwohl die Übergangseffekte einfacher und schneller zu rendern sind und die Wiedergabe auch so möglich ist. Um die Auswahl der zu rendernden Effekte zu ändern, können Sie wie unter „Ändern der Ergebnisse von ExpertRender-Analysen“ auf Seite 198 beschrieben vorgehen.

Verwalten von Effekt-Mediendateien

Mit Avid Xpress DV können Sie Effekt-Mediendateien anzeigen und zum Löschen auswählen. Sie können eine Effekt-Mediendatei schnell in der Bin finden oder löschen oder das Medien-Tool zur Anzeige der zu Ihrem Projekt gehörenden Dateien verwenden und dann auswählen, welche Sie löschen möchten.

Wenn Sie einen Effekt rendern, erstellt Avid Xpress DV zwei Elemente: einen gerenderten Effektclip (der auch als Precompute-Clip bezeichnet wird) und eine damit verknüpfte Mediendatei. Wenn Sie einen Titel oder einen importierten Matte Key-Clip erstellen, erzeugt Avid Xpress DV mehrere Elemente: einen Effektclip, einen Precompute-Clip und damit verknüpfte Mediendateien.

Das System überschreibt oder löscht eine Mediendatei nur automatisch vom Laufwerk, wenn Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- zwei- oder mehrmaliges Rendern eines Effekts mit Render Effect
- Schließen des Projekts, bevor es entweder automatisch oder manuell gespeichert wurde

In diesem Fall speichert Avid XpressDV automatisch den zuletzt gerenderten Effekt und löscht die vorherigen „verwaisten“ Versionen. Dieses automatische Löschen betrifft nur die Effekte, die seit dem letzten Speichervorgang oder dem letzten Schließen des Projekts gerendert wurden.

So werden keine Medien gelöscht, die Sie möglicherweise für die Wiedergabe anderer Versionen der Sequenz benötigen. Wenn Sie Mediendateien von dem Laufwerk entfernen möchten, um mehr Speicherplatz zur Verfügung zu haben, müssen Sie diese manuell löschen.

Ausführliche Informationen zu den Medienmanagement-Funktionen von Avid Xpress DV und zum Einsatz des Medien-Tools finden Sie im Kapitel „Verwalten von Mediendateien“ im Benutzerhandbuch.

Anzeigen von Effekt-Mediendateien

Sie können die Mediendateien, die zu Effektclips (Titeln und Matte Keys), gerenderten Effektclips (Precompute-Clips) und Bewegungseffekten gehören, anzeigen und so in den entsprechenden Ordnern auf dem Desktop sichtbar machen. Anschließend können Sie die Informationen zu den Mediendateien überprüfen, sie direkt aus dem Ordner löschen oder andere standardmäßige Dateimanagement-Bearbeitungen ausführen.

So zeigen Sie Medien von Effektclips, gerenderten Effektclips oder Bewegungseffekten an (Windows):

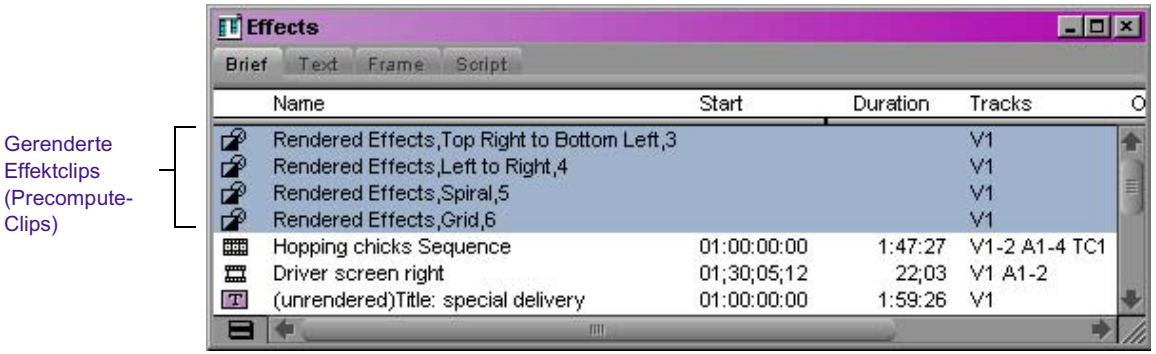
1. (Optional) Wenn Sie Effektmedien für gerenderte Effektclips (Precompute-Clips) anzeigen möchten, machen Sie diese Clips wie folgt in der Bin sichtbar:

   a. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Set Bin Display.

      Es erscheint das Dialogfeld Set Bin Display.

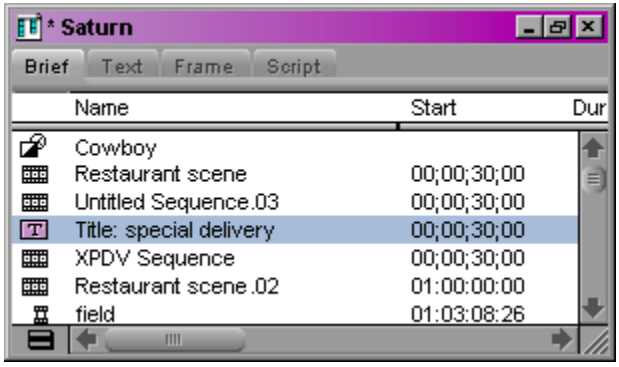
   b. Wählen Sie Rendered Effects und Show reference clips und klicken Sie auf OK.

      Es erscheinen nun alle gerenderten Effektclips in der Bin.



2. Wählen Sie ein Effektobjekt in der Bin.

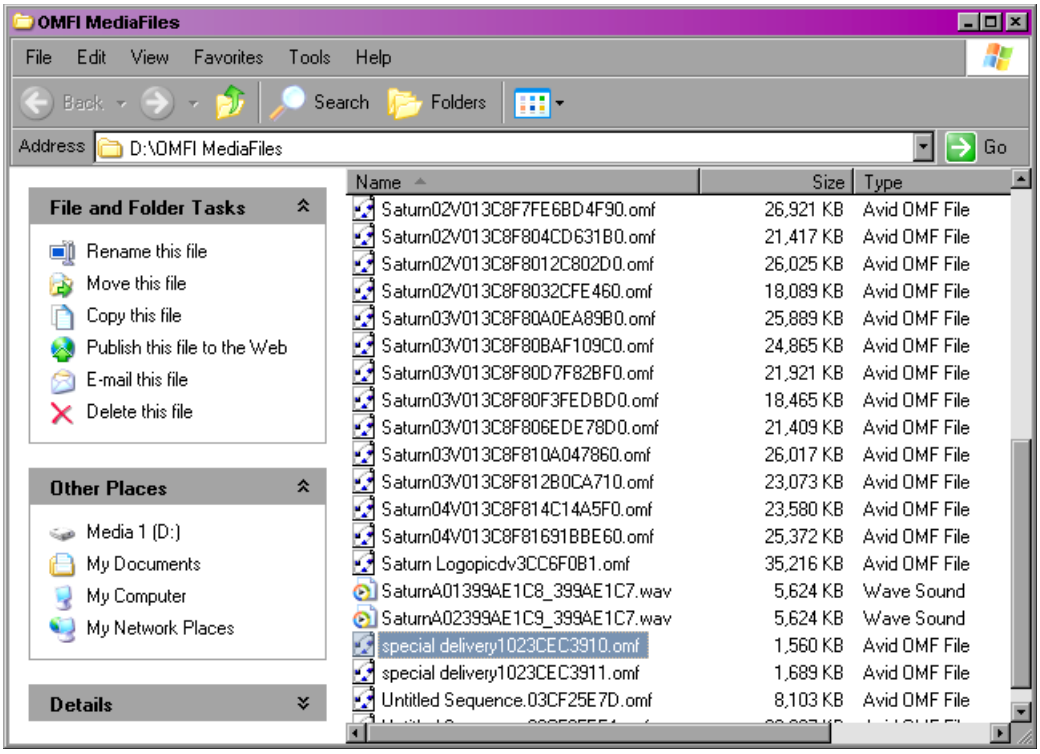
   In diesem Beispiel ist ein Titeleffektclip ausgewählt.



Es ist nicht möglich, Mediendateien für mehr als ein Objekt gleichzeitig in einer Bin anzuzeigen.

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Reveal File.

   Avid Xpress DV durchsucht alle verfügbaren Laufwerke, öffnet den Windows-Explorer und markiert eine damit verbundene Mediendatei.


OMFI MediaFiles
File Edit View Favorites Tools Help
Back Search Folders
Address D:\OMFI MediaFiles
Go
File and Folder Tasks
Rename this file
Move this file
Copy this file
Publish this file to the Web
E-mail this file
Delete this file
Other Places
Media 1 (D:)
My Documents
My Computer
My Network Places
Details
Name Size Type
Saturn02V013C8F7FE6BD4F90.omf 26,921 KB Avid OMF File
Saturn02V013C8F804CD631B0.omf 21,417 KB Avid OMF File
Saturn02V013C8F8012C802D0.omf 26,025 KB Avid OMF File
Saturn02V013C8F8032CFE460.omf 18,089 KB Avid OMF File
Saturn03V013C8F80A0EA89B0.omf 25,889 KB Avid OMF File
Saturn03V013C8F80BAF109C0.omf 24,865 KB Avid OMF File
Saturn03V013C8F80D7F82BF0.omf 21,921 KB Avid OMF File
Saturn03V013C8F80F3FEDBD0.omf 18,465 KB Avid OMF File
Saturn03V013C8F806EDE78D0.omf 21,409 KB Avid OMF File
Saturn03V013C8F810A047860.omf 26,017 KB Avid OMF File
Saturn03V013C8F812B0CA710.omf 23,073 KB Avid OMF File
Saturn04V013C8F814C14A5F0.omf 23,580 KB Avid OMF File
Saturn04V013C8F81691BBE60.omf 25,372 KB Avid OMF File
Saturn Logopicdv3CC6F0B1.omf 35,216 KB Avid OMF File
SaturnA01399AE1C8_399AE1C7.wav 5,624 KB Wave Sound
SaturnA02399AE1C9_399AE1C7.wav 5,624 KB Wave Sound
special delivery1023CEC3910.omf 1,560 KB Avid OMF File
special delivery1023CEC3911.omf 1,689 KB Avid OMF File
Untitled Sequence.03CF25E7D.omf 8,103 KB Avid OMF File

4. (Optional) Wenn mehr als eine Mediendatei mit dem Clip verbunden ist, blendet Avid Xpress DV eine Meldung ein, in der Sie dazu aufgefordert werden, die nächste Datei anzuzeigen. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf OK, um die nächste Datei anzuzeigen.

     Wenn das Explorer-Fenster verschwindet, können Sie es nach vorne holen, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und die Tab-Taste drücken, bis Sie das Explorer-Fenster ausgewählt haben, in dem die Informationen zum Ordner OMFI MediaFiles enthalten sind.

   - Klicken Sie auf Cancel, um den Vorgang Reveal File zu beenden.

So zeigen Sie Medien zu Effektclips, gerenderten Effektclips oder Bewegungseffekten an (Macintosh):

1. (Optional) Wenn Sie Effektmedien für gerenderte Effektclips (Precompute-Clips) anzeigen möchten, machen Sie diese Clips wie folgt in der Bin sichtbar:

   a. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Set Bin Display.

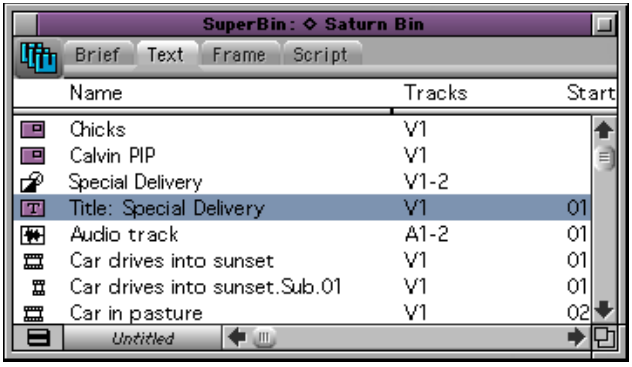
      Das Dialogfeld Set Bin Display wird angezeigt.

   b. Wählen Sie Rendered Effects und Show reference clips, und klicken Sie auf OK.

      In der Bin erscheinen alle gerenderten Effektclips.

2. Wählen Sie ein Effektobjekt in der Bin.

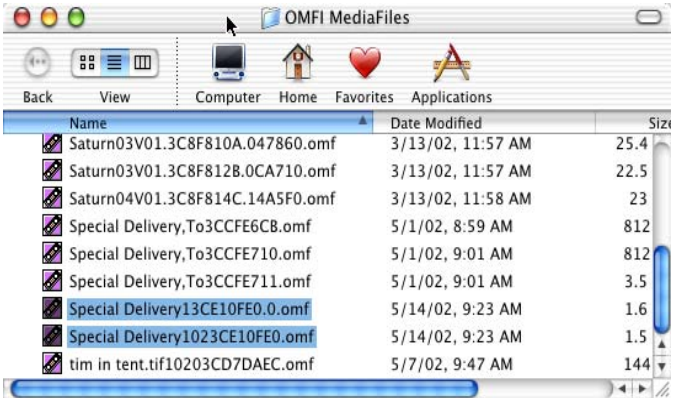
   In diesem Beispiel ist ein Titeleffektclip ausgewählt.



Es ist nicht möglich, Mediendateien für mehr als ein Objekt gleichzeitig in einer Bin anzuzeigen.

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Reveal File.

   Avid Xpress DV durchsucht alle verfügbaren Laufwerke, öffnet den Ordner und markiert damit verbundene Mediendateien.



Löschen von Effekt-Mediendateien aus einer Bin

Über das Dialogfeld Delete können Sie Effekt-Mediendateien (für Titel, Matte Key-Clips und gerenderte Effekte) und Bewegungseffekt-Medien aus einer Bin löschen.

So löschen Sie Effekt-Mediendateien und Bewegungseffekt-Medien:

1. (Optional) Wenn Sie Effektmedien für gerenderte Effektclips (Precompute-Clips) löschen möchten, zeigen Sie diese Clips wie folgt in der Bin an:

   a. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Set Bin Display.

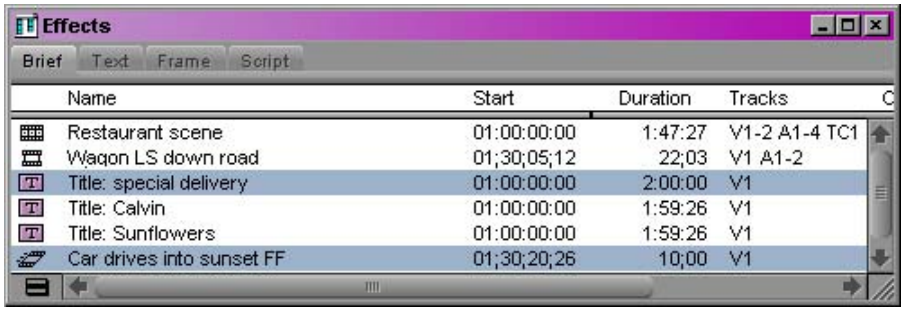
      Es erscheint das Dialogfeld Set Bin Display.

   b. Wählen Sie Rendered Effects und Show reference clips und klicken Sie auf OK.

      Es erscheinen nun alle gerenderten Effektclips in der Bin.

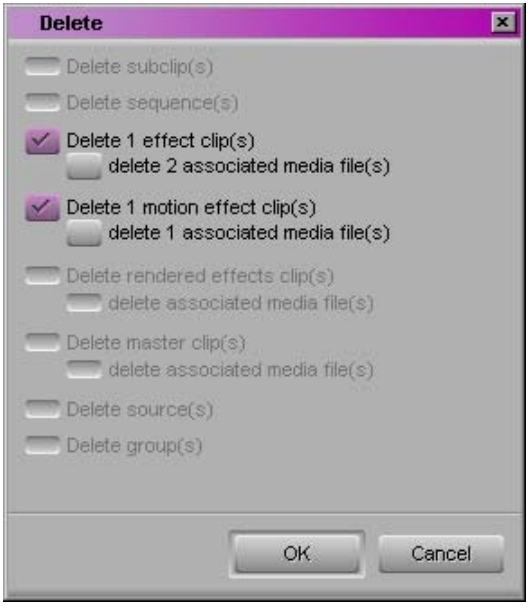
2. Wählen Sie in der Bin die Clips aus, deren Medien Sie löschen möchten.

   In diesem Beispiel sind zwei Elemente ausgewählt: ein Titel- und ein Bewegungseffekt.



3. Drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.



4. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen für das zu löschende Material, und klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie z.B. nur Effekt-Mediendateien löschen möchten, wählen Sie unterhalb der betreffenden Arten von Effektclips die Option delete *n* associated media file(s) und deaktivieren alle anderen Kontrollkästchen. Stellen Sie sicher, dass Sie nur die Dateitypen auswählen, die Sie wirklich löschen möchten.

Kapitel 5

Erzeugen von Bewegungseffekten

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Effekte erzeugt und angepasst werden, die sich auf die Bewegung in einem Clip auswirken, entweder durch Ändern der Geschwindigkeit, mit der das Video abgespielt wird, oder durch Erzeugen eines Strobe Motion-Effekts. Außerdem wird beschrieben, wie Sie Clips stabilisieren können, in denen unerwünschte Bewegungen (z.B. durch eine instabile Kamera) erfolgen.

- Bewegungseffekte
- Erzeugen von Bewegungseffekten
- Stabilisieren von Bildern

Bewegungseffekte

Sie erzeugen Bewegungseffekte, indem Sie aus einem Originalclip, den Sie in einem Player-Popup-Monitor öffnen, einen neuen Clip mit bestimmten Bewegungsmerkmalen erstellen. Sie können den Bewegungseffekt-Clip dann in die Sequenz schneiden.

Es gibt grundsätzlich drei Arten von Bewegungseffekten:

- **Freeze Frame**: Erstellt einen Clip, der ein Einzelbild aus dem Originalclip wiederholt.
- **Variable Speed**: Ändert die Geschwindigkeit, mit der Bewegungen in einem Clip ablaufen. Wenn Sie beispielsweise mit einem 3-Sekunden-Clip beginnen und daraus einen Variable Speed-Bewegungseffekt erzeugen, bei dem die Geschwindigkeit auf 50% gesetzt wurde, entsteht ein neuer Clip von 6-Sekunden Dauer, bei dem Bewegungen halb so schnell wie im Originalclip ablaufen.
- **Strobe Motion**: Erzeugt durch das mehrfache Wiederholen bestimmter Bilder aus dem Originalclip eine „stotternde“ Wiedergabe.

Sie können Variable Speed und Strobe Motion in demselben Clip kombinieren.

Erzeugen von Bewegungseffekten

Mit Bewegungseffekten, die Sie auf Clips im Player-Popup-Monitor anwenden, können Sie das Wiedergabeverhalten der Clips ändern.

Avid Xpress DV erzeugt Bewegungseffekte durch Erstellen neuer Clips in der Bin. Diese Clip schneiden Sie anschließend mit den üblichen Verfahren in die Sequenz.

Überlegungen zum Rendern beim Erzeugen von Bewegungseffekten

In Avid Xpress DV gibt es vier verschiedene *Arten* von Bewegungseffekten: Duplicated Field, Both Fields, Interpolated Field und VTR-Style. Kriterien für die Auswahl der Bewegungseffektart sind die für den Bewegungseffekt erforderliche Qualität, die Zeit, die das Rendern in Anspruch nimmt, und das Material, mit dem Sie arbeiten (einige Verfahren sind nur bei Zwei-Halbbilder-Material sinnvoll).

Bewegungseffektclips müssen vor der Wiedergabe gerendert werden.

Informationen zur Art und zum Renderstatus des Bewegungseffekts werden in der Timeline in demselben Format wie Informationen zu anderen Effekten angezeigt. Jede Bewegungseffektart hat ein eigenes Symbol, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.

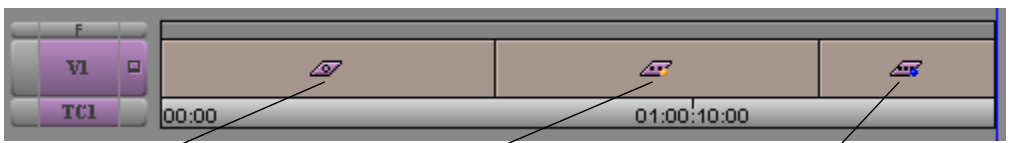
Symbol für Duplicated Field-Bewegungseffekt

Symbol für Both Fields-Bewegungseffekt

Symbol für Interpolated Field-Bewegungseffekt

Symbol für VTR-Style-Bewegungseffekt

Die folgende Abbildung zeigt typische Beispiele von Symbolen für Bewegungseffekte in der Timeline.



VTR-Style, gerendert (kein Punkt)

Ungerenderter Both Fields-Bewegungseffekt (oranger Punkt - wird in Echtzeit wiedergegeben)

Interpolated Field, ungerendert (blauer Punkt - wird als Duplicated Field-Bewegungseffekt wiedergegeben, bis er gerendert wird)

In der Timeline sind Bewegungseffekte vor dem Render mit einem blauen Punkt gekennzeichnet. Nach dem Rendern wird der Punkt entfernt.

Beim Rendern von Bewegungseffekten liest Avid Xpress DV die Option Motion Effects Render Using in der aktiven Rendereinstellung. Ist die Option Original Preference (die Standardeinstellung) gewählt, übernimmt Avid Xpress DV beim Rendern die vorgegebene Bewegungseffektart. Wurde dagegen mit dieser Option ein bestimmtes Renderverfahren eingestellt, wandelt Avid Xpress DV sämtliche Bewegungseffekte beim Rendern in diese Effektart um. Diese Option ist besonders zum Steuern der Darstellung von Bewegungseffekten bei der Arbeit mit Zwei-Halbbilder-Material wichtig.

Wenn Avid Xpress DV während eines Rendervorgangs die Art des Bewegungseffekts wechselt, erscheint im Konsolenfenster eine Anzeige mit diesbezüglichen Angaben. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Erstellen und Verwenden von Rendereinstellungen“ auf Seite 180 und „Anzeigen von Informationen zur Änderung der Bewegungseffektart“ auf Seite 212.

Bewegungseffekte müssen immer gerendert werden, sofern dies nicht schon bei ihrer Erzeugung geschehen ist.

Anzeigen von Informationen zur Änderung der Bewegungseffektart

Wenn Bewegungseffekte in der Timeline gerendert bzw. erneut gerendert werden, verwendet Avid Xpress DV die Option Motion Effects Render Using in der aktiven Rendereinstellung, um die Bewegungseffektart für die neuen Versionen der Bewegungseffekte zu definieren. Beispielsweise ist es möglich, dass Sie am Anfang eines Projekts Ein-Halbbild-Material und die Effektart Duplicated Field verwenden. Später können Sie das Material erneut mit Zwei-Halbbilder-Auflösung aufzeichnen, die Option Motion Effects Render Using auf VTR-Style stellen und die ganze Sequenz rendern. Auf diese Weise erzeugen Sie neue Bewegungseffekte von höherer Qualität, die mit Zwei-Halbbilder-Material abgespielt werden können.

Änderungen an der Art von Bewegungseffekten können weder im Bewegungseffektclip noch im dazugehörigen Material rückgängig gemacht werden. Die ursprüngliche Bewegungseffektart kann nur durch erneutes Rendern wiederhergestellt werden. Um unnötiges Rendern zu vermeiden, vergewissern Sie sich, dass für die Option Motion Effects Render Using in der aktiven Rendereinstellung die gewünschte Bewegungseffektart eingestellt ist.

Falls die Art eines Bewegungseffekts während des Rendervorgangs geändert wird, zeigt Avid Xpress DV eine Meldung im Konsolenfenster an. Anhand dieser Meldungen können Sie die Änderungen überprüfen, die Avid Xpress DV an den Bewegungseffekten vorgenommen hat. Die Symbole der Bewegungseffekte in der Timeline ändern sich ebenfalls entsprechend der neuen Effektart.

So zeigen Sie Änderungen an der Art von Bewegungseffekten in der Konsole an:

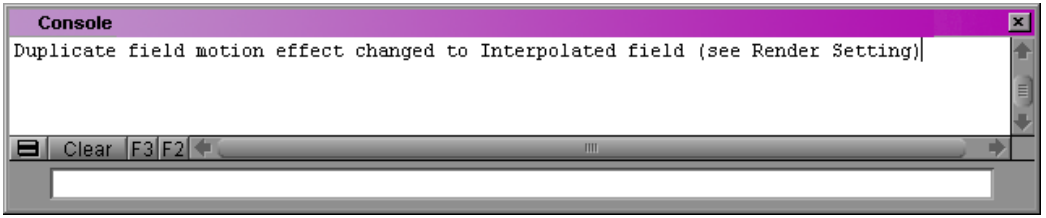
1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Console.

   Das Konsolenfenster erscheint.

2. Rendern Sie einen oder mehrere Bewegungseffekte mit einem der unter „Rendern von Effekten“ auf Seite 178 beschriebenen Verfahren.

   Beim Rendern erscheint für jeden Bewegungseffekt, dessen Art geändert wird, eine Meldung im Konsolenfenster.

   Die folgende Abbildung zeigt eine typische Meldung. In diesem Beispiel wurde für die Option Motion Effects Render Using in den aktiven Rendereinstellungen Interpolated Field festgelegt.



3. (Optional) Entspricht die neue Bewegungseffektart nicht Ihren Vorstellungen, ändern Sie die Option Motion Effects Render Using in den aktiven Rendereinstellungen und rendern den Bewegungseffekt erneut.

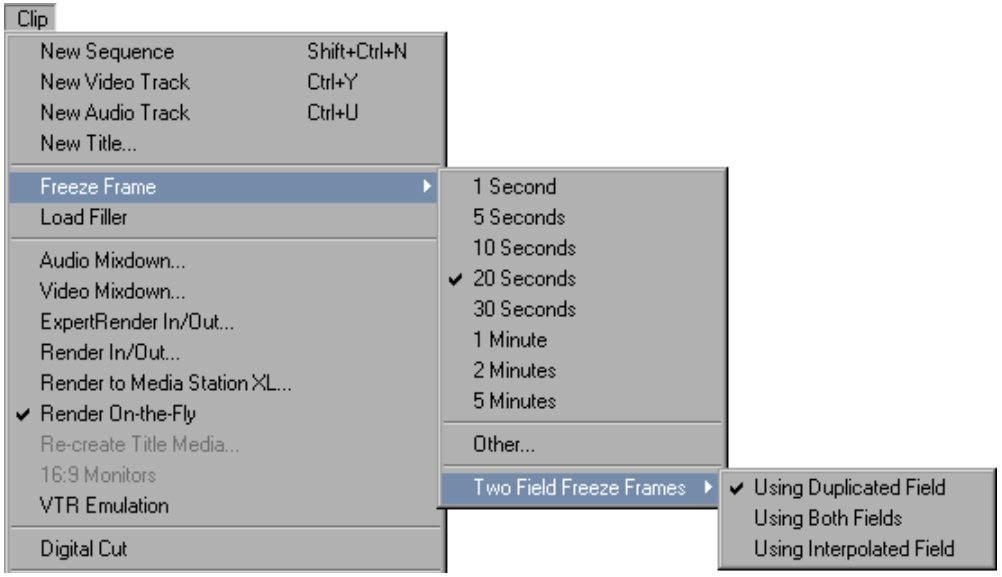
Freeze Frame-Effekt

Ein Freeze Frame-Effekt ist ein Standbild, bestehend aus einem in einem Clip ausgewählten Bild, das eine bestimmte Zeit lang angezeigt wird. Bei Kombination mit dem Originalclip wird das Material abgespielt, „friert ein“ und hält das ausgewählte Bild fest.

Erzeugen eines Freeze Frame-Effekts (eines Standbilds)

So erzeugen Sie einen Freeze Frame-Effekt:

1. Öffnen Sie im Player-Popup-Monitor einen Clip.
2. Steuern Sie im Clip das Bild an, das Sie als Standbild verwenden möchten.
3. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Freeze Frame.



4. Wählen Sie Two Field Freeze Frames und anschließend eine der folgenden Optionen:

   - **Using Duplicated Field**: Avid Xpress DV erzeugt den Effekt mit Hilfe eines einzelnen Halbbilds. Obwohl dadurch die vertikale Auflösung des Bilds um die Hälfte reduziert wird, ist diese Option bei Material, das schnelle Bewegungen enthält, oft am besten geeignet.
   - **Using Both Fields**: Avid Xpress DV verwendet zum Erzeugen des Effekts beide Halbbilder. Diese Option ist vor allem bei Filmmaterial geeignet, das kaum oder keine Bewegung enthält, da die gesamte vertikale Auflösung beibehalten wird.
   - **Using Interpolated Field**: Avid Xpress DV erzeugt durch Kombination von Bildzeilen des ersten Halbbilds des Originalmaterials ein zweites Halbbild. Dies kann dem Standbild ein etwas weicheres Aussehen verleihen.

Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter „Parameter bei Bewegungseffekten“ auf Seite 364.

   Die ausgewählte Option bleibt so lange als Standardeinstellung erhalten, bis eine andere gewählt wird.

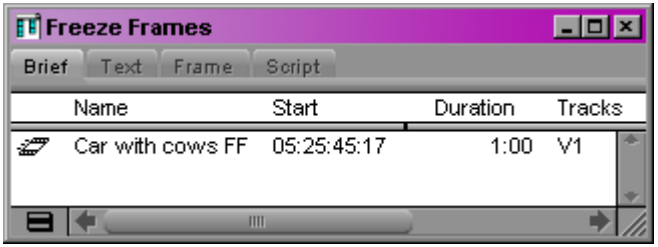
5. Wenn Sie in Schritt 4 die Option Two Field Freeze Frames gewählt haben, wählen Sie erneut im Menü Clip den Befehl Freeze Frame.
6. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Wählen Sie eine voreingestellte Dauer.
   - Wählen Sie Other, geben Sie eine beliebige Länge ein und klicken Sie auf OK.

   Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie dazu aufgefordert werden, ein Ziellaufwerk für das Standbildmaterial auszuwählen.

7. Wählen Sie im Popup-Menü das gewünschte Ziellaufwerk und klicken Sie auf OK.

   Ein neuer Clip, mit einem Bewegungseffektsymbol versehen, erscheint im Player-Popup-Monitor und in der aktuellen Bin. Der neue Clip trägt den ursprünglichen Clipnamen, gefolgt von den Buchstaben FF.



Steuern eines Standbilds mit einer einzelnen Schaltfläche oder Taste

Sie können den Befehl Freeze Frame einer Schaltfläche oder Taste zuordnen. Avid Xpress DV behält die Länge des Standbilds sowie ggf. die Option für Zwei-Halbbilder-Material bei. Nachdem Sie den Befehl zugewiesen haben, können Sie ein Standbild derselben Art und derselben Länge erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche klicken bzw. die Taste drücken.

So ordnen Sie den Befehl Freeze Frame einer Schaltfläche oder Taste zu:

1. Wählen Sie im Menü Clip die Option Freeze Frame, anschließend Two Field Freeze Frames und schließlich eine der folgenden Optionen:

   - **Using Duplicated Field**: Avid Xpress DV erzeugt den Effekt mit Hilfe eines einzelnen Halbbilds. Obwohl dadurch die vertikale Auflösung des Bilds um die Hälfte reduziert wird, ist diese Option bei Material, das schnelle Bewegungen enthält, oft am besten geeignet.
   - **Using Both Fields**: Avid Xpress DV verwendet zum Erzeugen des Effekts beide Halbbilder. Diese Option ist vor allem bei Filmmaterial geeignet, das kaum oder keine Bewegung enthält, da die gesamte vertikale Auflösung beibehalten wird.
   - **Using Interpolated Field**: Avid Xpress DV erzeugt durch Kombination von Bildzeilen des ersten Halbbilds des Originalmaterials ein zweites Halbbild. Dies kann dem Standbild ein etwas weicheres Aussehen verleihen.

Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter „Parameter bei Bewegungseffekten“ auf Seite 364.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Öffnen Sie zum Zuordnen einer Schaltfläche die Tool-Palette.

     Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.
   - Zum Zuordnen einer Taste öffnen Sie die Keyboard-Palette, indem Sie in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster auf Keyboard klicken.
3. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Die Command-Palette wird eingeblendet.
4. Wählen Sie die Option Menu to Button Reassignment aus.
5. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie zum Zuordnen einer Schaltfläche auf eine leere Schaltfläche in der Tool-Palette.
   - Klicken Sie zum Zuordnen einer Taste auf eine leere Taste in der Keyboard-Palette.
6. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Freeze Frame.
7. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie eine voreingestellte Dauer.
   - Wenn Sie beim Erzeugen eines Standbilds mit der Schaltfläche bzw. Taste eine benutzerdefinierte Länge eingeben möchten, wählen Sie Other.

   Avid Xpress DV ordnet den Menübefehl Freeze Frame der Schaltfläche oder Taste zu.
8. Schließen Sie die Command-Palette.

Erstellen eines Stand-Rollclips

Häufig werden Standbilder so verwendet, dass ein Segment ganz normal abgespielt wird und dann plötzlich „einfriert“, zum Beispiel um Textinformationen einzublenden oder das Ende einer Sequenz vor dem Ausblenden besonders zu betonen.

So erstellen Sie einen Stand-Rollclip:

1. Schneiden Sie den Clip in die Sequenz.
2. Setzen Sie eine IN-Marke an die Stelle der Sequenz, an der das Bild einfrieren soll.
3. Erzeugen Sie den Freeze Frame-Effekt aus dem Originalmaterial wie unter „Erzeugen eines Freeze Frame-Effekts (eines Standbilds)“ auf Seite 214beschrieben.

4. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Splice-in bzw. Overwrite, um das Standbild an der zuvor gesetzten IN-Marke einzufügen.

   Weitere Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ des Benutzerhandbuchs.

Beim Abspielen der Sequenz wird das Filmmaterial als Laufbild wiedergegeben und bleibt dann bei dem markierten Bild stehen.

Erzeugen von Variable Speed-Effekten

Bei Variable Speed-Effekten werden durch Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit Fast-Motion oder Slow-Motion-Effekte erzeugt. Avid Xpress DV erzeugt Slow-Motion-Effekte durch Verdoppeln der Bilder im Originalmaterial. Bei Fast-Motion-Effekten werden im Gegensatz dazu Bilder weggelassen.

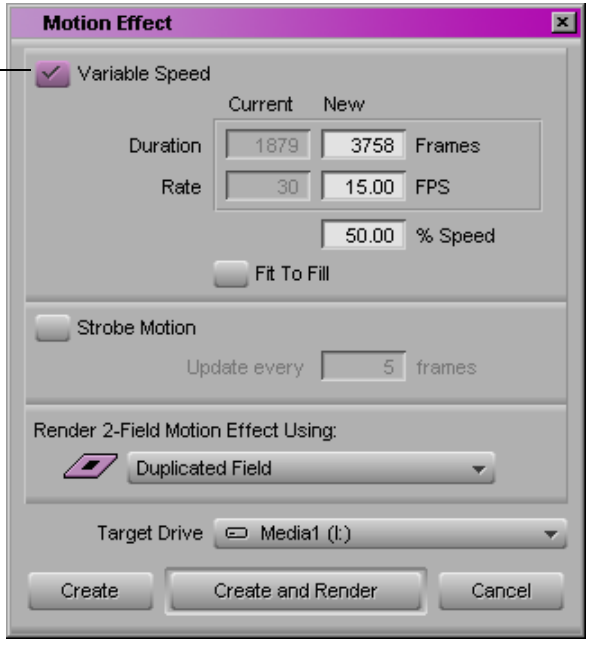
So erzeugen Sie einen Variable Speed-Effekt:

1. (Optional) Wenn Sie eine bestimmte Länge für den Clip festlegen möchten, grenzen Sie das entsprechende Segment in der Timeline mit IN- und OUT-Marken ab.
2. (Optional) Wenn Sie nur einen Teil des Originalclips für den Bewegungseffekt benutzen möchten, setzen Sie IN- und OUT-Marken im Player-Popup-Monitor.

3. Klicken Sie im Player-Popup-Monitor auf die Schaltfläche Motion Effect.

   Das Dialogfeld Motion Effect wird eingeblendet.

Option Variable Speed

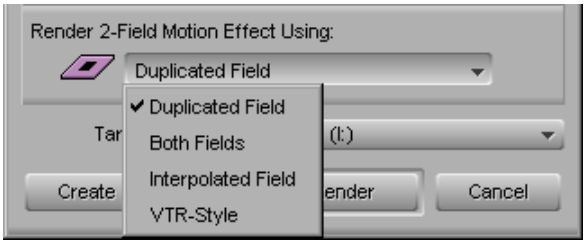


4. Wählen Sie die Option Variable Speed.
5. Legen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit für den Variable Speed-Bewegungseffekt fest. Dazu haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Geben Sie die Anzahl der Bilder in das Textfeld Frames ein.
   - Geben Sie die Bildrate in das Textfeld FPS ein. Geben Sie eine negative Zahl für die Wiedergaberate ein, um eine Bewegung umzukehren.
   - Geben Sie einen Prozentwert der aktuellen Wiedergaberate in das Textfeld % Speed ein. Geben Sie eine negative Zahl für den Prozentsatz ein, um eine Bewegung umzukehren.
   - Wählen Sie die Option Fit to Fill, um die Parameter für die Geschwindigkeitsänderung automatisch so einzustellen, dass die Dauer des Bewegungseffekts genau mit der durch die IN- und OUT-Marken festgelegten Dauer im Composer-Monitor übereinstimmt.

   Sobald eine dieser Einstellungen vorgenommen wird, werden die übrigen automatisch auf die angegebene Wiedergaberate abgestimmt.
6. (Optional) Wenn in der aktiven Rendereinstellung unter Motion Effects Render Using die Option Original Preference eingestellt ist, stehen die folgenden vier Optionen zur Verfügung:
   - **Duplicated Field**: Avid Xpress DV erzeugt den Effekt unter Verwendung eines einzelnen Halbbilds.
   - **Both Fields**: Avid Xpress DV erzeugt den Effekt unter Verwendung beider Halbbilder.
   - **Interpolated Field**: Avid Xpress DV erstellt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbilds des Originalmaterials ein zweites Halbbild für den Effekt.
   - **VTR-Style**: Avid Xpress DV erstellt ein zweites Halbbild für den Effekt, indem es ausgewählte Videohalbbilder des Originalmaterials um eine ganze Bildzeile verschiebt. Diese Technik wird auch bei erstklassigen professionellen Videorecordern angewendet, wenn Filmmaterial unter Normalgeschwindigkeit abgespielt wird.

Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter „Parameter bei Bewegungseffekten“ auf Seite 364.

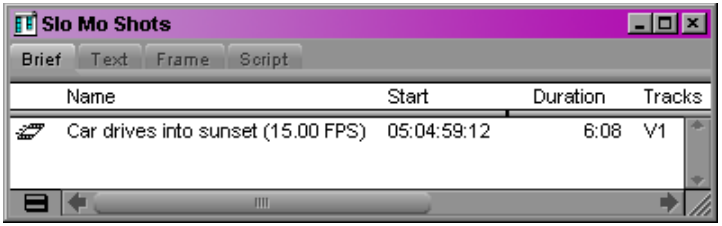
7. (Optional) Wenn in der aktiven Rendereinstellung unter Motion Effects Render Using eine bestimmte Art von Bewegungseffekten festgelegt wurde, wählt Avid Xpress DV im Dialogfeld Motion Effect automatisch diese Art, deaktiviert die anderen Möglichkeiten und zeigt das Kontrollkästchen Ignore Render Setting an. Soll die aktuelle Rendereinstellung außer Kraft gesetzt werden, aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen und wählen eine der vier unter Schritt 6beschriebenen Optionen.



8. Schließen Sie den Effekt wie folgt ab:

   - Klicken Sie auf Create, um den neuen Clip zu erstellen, und schließen Sie dann das Dialogfeld. In einem weiteren Dialogfeld werden Sie aufgefordert, eine Bin für den Effekt auszuwählen.
   - Klicken Sie zum Rendern des Clips auf Create and Render, wodurch neue Mediendateien erzeugt werden. Schließen Sie das Dialogfeld. In einem weiteren Dialogfeld werden Sie aufgefordert, eine Bin für den Effekt auszuwählen.

   Ein neuer Clip erscheint im Player-Popup-Monitor und in der aktuellen Bin. Der neue Clip trägt den Namen des Originalclips, und die Bildrate wird dahinter in Klammern angegeben. Sie können diesen Clip dann wie jeden anderen Clip in eine Sequenz schneiden.



Schaltfläche Fit to Fill

Mit der Schaltfläche Fit to Fill können Sie einen Variable Speed-Effekt erzeugen, der automatisch an eine markierte IN bis OUT-Zeitspanne in einer Sequenz angepasst wird.

Die Schaltfläche Fit to Fill befindet sich auf der Registerkarte Edit der Command-Palette. Mit dieser Schaltfläche können Sie einen Overwrite-Schnitt durchführen und einen Bewegungseffekt verwenden, dessen Dauer genau der festgelegten Dauer der Aufzeichnung entspricht. Wenn Sie auf die Schaltfläche Fit to Fill klicken, wählt das System automatisch verschiedene Parameter für die Geschwindigkeitsänderung, so dass die Dauer des Bewegungseffekts genau mit der im Composer-Monitor durch IN- und OUT-Marken festgelegten Dauer übereinstimmt. Anschließend schneidet das System den Bewegungseffekt im Overwrite-Verfahren in die Sequenz.

Der Bewegungseffekt, den Sie mit Hilfe der Schaltfläche Fit to Fill erzeugen, verwendet Parameter, die Sie in den Dialogfeldern Render Settings und Media Creation einstellen können. Wurde zum Rendern die Option Original Preference eingestellt, wird der neue Bewegungseffekt mit einzelnen Halbbildern gerendert.

Um einen Bewegungseffekt zu erzeugen, ohne ihn zu rendern, halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Option-Taste (Macintosh) gedrückt und klicken Sie auf die Schaltfläche Fit to Fill.

Erzeugen von Strobe Motion-Effekten

Strobe Motion-Effekte bewirken eine Art Stottern bei der Wiedergabe eines Clips. Das Ausmaß des „Stotterns“ wird beim Erzeugen des Effekts festgelegt.

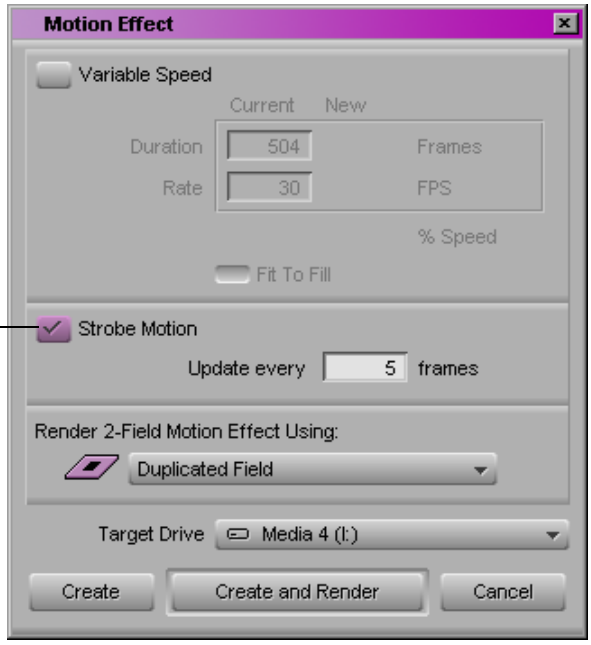
Sie können den Strobe Motion- auch mit dem Variable Speed-Effekt kombinieren. Weitere Informationen zu diesem Effekt finden Sie unter „Erzeugen von Variable Speed-Effekten“ auf Seite 218.

So erzeugen Sie einen Strobe Motion-Effekt:

1. (Optional) Wenn Sie nur einen Teil des Originalclips für den Effekt benutzen möchten, setzen Sie IN- und OUT-Marken im Player-Popup-Monitor.

2. Klicken Sie im Player-Popup-Monitor auf die Schaltfläche Motion Effect.

   Das Dialogfeld Motion Effect wird eingeblendet.



Option Strobe Motion

3. Wählen Sie die Option Strobe Motion.
4. Geben Sie die Erneuerungsrate in Bildern an. So bewirkt zum Beispiel eine Rate von 5, dass jedes 5. Bild für die Dauer von fünf Bildern angehalten wird, bevor das nächste Bild gezeigt wird.
5. (Optional) Wenn in der aktiven Rendereinstellung unter Motion Effects Render Using die Option Original Preference eingestellt ist, stehen die folgenden vier Optionen zur Verfügung:
   - **Duplicated Field**: Avid Xpress DV erzeugt den Effekt unter Verwendung eines einzelnen Halbbilds.

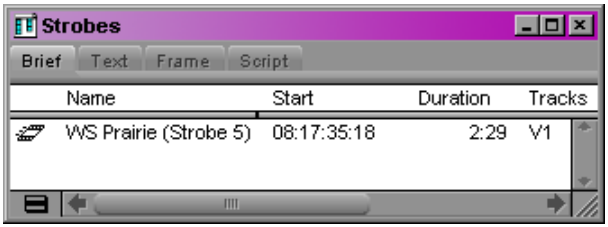
- **Both Fields**: Avid Xpress DV erzeugt den Effekt unter Verwendung beider Halbbilder.
- **Interpolated Field**: Avid Xpress DV erstellt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbilds des Originalmaterials ein zweites Halbbild für den Effekt.
- **VTR-Style**: Avid Xpress DV erstellt ein zweites Halbbild für den Effekt, indem es ausgewählte Videohalbbilder des Originalmaterials um eine ganze Bildzeile verschiebt. Diese Technik wird auch bei erstklassigen professionellen Videorecordern angewendet, wenn Filmmaterial unter Normalgeschwindigkeit abgespielt wird.

Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter „Parameter bei Bewegungseffekten“ auf Seite 364.

6. (Optional) Wenn in der aktiven Rendereinstellung unter Motion Effects Render Using eine bestimmte Art von Bewegungseffekten festgelegt wurde, wählt Avid Xpress DV im Dialogfeld Motion Effect automatisch diese Art, deaktiviert die anderen Möglichkeiten und zeigt das Kontrollkästchen Ignore Render Setting an. Soll die aktuelle Rendereinstellung außer Kraft gesetzt werden, aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen und wählen eine der vier unter Schritt 5beschriebenen Optionen.
7. Schließen Sie den Effekt wie folgt ab:
   - Klicken Sie auf Create, um den neuen Clip zu erstellen, und schließen Sie dann das Dialogfeld. In einem weiteren Dialogfeld werden Sie aufgefordert, eine Bin für den Effekt auszuwählen.
   - Klicken Sie zum Rendern des Clips auf Create and Render, wodurch neue Mediendateien erzeugt werden. Schließen Sie das Dialogfeld. In einem weiteren Dialogfeld werden Sie aufgefordert, eine Bin für den Effekt auszuwählen.

Falls der Strobe Motion-Effekt nicht sofort bei seiner Erzeugung gerendert wird, wird er als Schwarzfilm wiedergegeben, bis Sie ihn rendern.

Ein neuer Clip, mit einem Bewegungseffektsymbol versehen, erscheint im Player-Popup-Monitor und in der aktuellen Bin. Er trägt den Namen des Originalclips, gefolgt von der Bezeichnung „Strobe“ und der Erneuerungsrate (Anzahl der Bilder) in Klammern.



Stabilisieren von Bildern

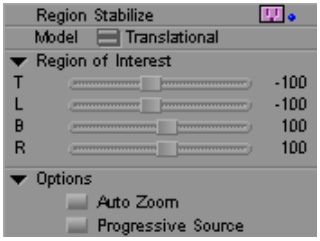
Mit dem Region Stabilize-Effekt können Sie unerwünschte Bewegungen aus einem Videoclip ausgleichen, die beispielsweise durch ein Wackeln der Kamera entstanden sind.

Der Region Stabilize-Effekt ist Teil des Avid Xpress DV PowerPack und wird von der PowerPack CD-ROM installiert. Weitere Informationen zu dieser Installation finden Sie im Starthandbuch zu Avid Xpress DV.

Mit diesem Effekt können Sie einen bestimmten Bereich in einem Bild auswählen, der fixiert werden soll. Die einzelnen Bilder des Clips werden dann anhand dieser Angabe neu positioniert, so dass der gewünschte Bereich stabil bleibt.

Beim Stabilisieren werden schwarze Ränder an den neu positionierten Bildern sichtbar. Um diese Ränder zu entfernen, können Sie die Größe (und gegebenenfalls auch die Position) des gerenderten Clips ändern. Mit Auto Zoom unter Options geschieht dies automatisch.

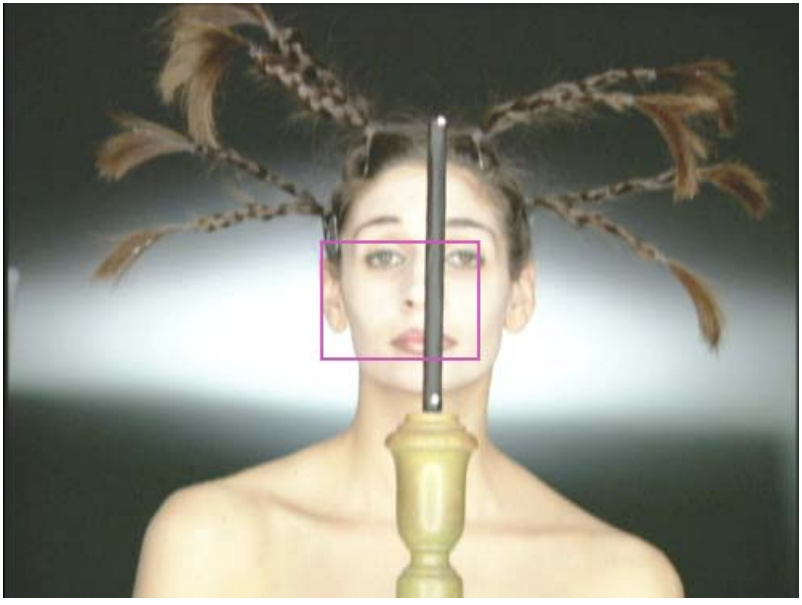
Die folgende Abbildung zeigt die Parameter für Region Stabilize.



So stabilisieren Sie ein Segment:

1. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effektpalette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
2. Klicken Sie auf die Kategorie Image.
3. Ziehen Sie das Symbol des Region Stabilize-Effekts auf das zu stabilisierende Segment.
4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.

   Im Effektvorschaumonitor wird ein Bereich („Region of Interest“) mit einem Drahtgitter markiert. Dieser Bereich wird zum Stabilisieren des Bilds verwendet.



5. Ändern Sie nach Bedarf die Position und Größe des Drahtgitters. Sie haben dazu folgende Möglichkeiten:

   - Verwenden Sie die Schieberegler unter Region of Interest.
   - Klicken Sie im Effektvorschaumonitor auf das Drahtgitter und ziehen Sie es.

   Es ist sinnvoll, einen Bereich mit Elementen auszuwählen, die sich von einem Bild zum nächsten kaum verändern, beispielsweise Gebäude oder Felsen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, eine Szene von vornherein so zu drehen, dass sie sich leicht stabilisieren lässt: Fügen Sie ein Objekt, z.B. einen reflektierenden Aufkleber ein, der als zentrales Motiv dienen soll.

6. Wählen Sie im Popup-Menü Model die gewünschte Stabilisierungsart:

   - **Translational**: Der statische Bereich wird sowohl entlang der horizontalen als auch entlang der vertikalen Achse fixiert.
   - **Horizontal**: Verhindert horizontale Bewegung im statischen Bereich. Objekte in diesem Bereich können sich zwar in vertikaler, nicht jedoch in horizontaler Richtung bewegen.
   - **Vertical**: Verhindert vertikale Bewegung im statischen Bereich. Objekte in diesem Bereich können sich zwar in horizontaler, nicht jedoch in vertikaler Richtung bewegen.

7. (Optional) Um die Funktion Auto Zoom zu aktivieren, öffnen Sie die Parameterkategorie Options und klicken Sie auf Auto Zoom.

   Beim Stabilisieren werden schwarze Ränder an den neu positionierten Bildern sichtbar. Die Funktion Auto Zoom gleicht dies aus, indem sie die Größe und gegebenenfalls auch die Position des Clips ändert und so die Kanten entfernt.

8. (Optional) Wenn das Filmmaterial progressiv (d.h. nicht interlaced) aufgezeichnet oder in dieses Format konvertiert wurde, öffnen Sie die Parameterkategorie Options und klicken Sie auf die Schaltfläche Progressive Source.

   Wenn Sie mit progressiven Quellen arbeiten, erhalten Sie durch Aktivieren dieser Schaltfläche gleichmäßigeres Filmmaterial.

9. Rendern Sie den Effekt und sehen Sie ihn an.

   Wenn das Ergebnis nicht Ihren Erwartungen entspricht, siehe „Korrigieren des statischen Bereichs“ auf Seite 228.

10. (Optional) Fügen Sie Keyframes hinzu, um die Bewegung des stabilisierten Clips noch präziser zu steuern.

    Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Keyframes“ auf Seite 104.

11. Prüfen Sie den Clip und nehmen Sie weitere Korrekturen vor, bis das Ergebnis Ihren Vorstellungen entspricht.

12. (Optional) Passen Sie die Größe und gegebenenfalls auch die Position des Clips an, um schwarze Ränder zu entfernen.

Korrigieren des statischen Bereichs

Wenn Sie mit dem Region Stabilize-Effekt nicht die erwarteten Ergebnisse erzielen, kann das die folgenden Ursachen haben:

- **Bewegung über eine große Strecke:** Wenn ein im statischen Bereich liegendes Objekt sich von einem Bild zum nächsten zu weit von diesem Bereich entfernt, kann dies unerwartete Auswirkungen auf den gerenderten Clip haben.
- **Unerwartete Bewegung:** Innerhalb des statischen Bereichs kann im Verlauf des Clips eine unregelmäßige Bewegung stattfinden, so dass der Bereich nicht mehr zuverlässig stabilisiert werden kann.
- **Unzureichende Struktur:** Der statische Bereich enthält möglicherweise zu wenige klar erkennbare Objekte, als dass Region Stabilize ihn über den Clip hinweg verfolgen könnte.

Falls ein gerenderter Region Stabilize-Effektclip nicht die erwarteten Ergebnisse enthält, könnten die folgenden Korrekturen sinnvoll sein:

- Vergrößern Sie den statischen Bereich oder positionieren Sie ihn neu, um umfangreiche Bewegungen einzubeziehen.
- Verkleinern Sie den statischen Bereich, um unregelmäßige Bewegungen, die die Stabilisierung stören, auszuschließen.
- Wählen Sie einen anderen statischen Bereich.
- Fügen Sie Keyframes hinzu, um den statischen Bereich im Verlauf des Clips neu festzulegen oder zu präzisieren.

Kapitel 6

Verschachtelte Effekte und Effekte mit mehreren Ebenen

Dieses Kapitel beschreibt die Anwendung von Mehrfachebenen-Effekten auf eine Sequenz. Effekte mit mehreren Ebenen bestehen aus zwei oder mehr vertikal in der Timeline erstellten Videoebenen, die simultan mit den auf den Spuren angewendeten Effekten, wie Bild-im-Bild, Superimpose oder Submaster, abgespielt werden. Verschachtelte Effekte bestehen aus einer oder mehreren Effektebenen, die in einem anderen Effekt auf *derselben* Videoebene enthalten sind.

Die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Methoden und Begriffe zum Erzeugen von Mehrfachebenen-Effekten bauen auf der Vorgehensweise zum Erzeugen von Einzelebenen-Effekten auf, die in Kapitel 2 beschrieben wird.

- Erzeugen von Key-Effekten
- Arbeiten mit importierten Grafiken und Animationen
- Verschachteln von Effekten
- Bearbeiten mit dem Submaster-Effekt
- Video-Mixdown

Erzeugen von Key-Effekten

Avid Xpress DV unterstützt folgende Key-Effekte:

- **Chroma Key**: Ein Teil des Videobildes wird anhand von Farbwerten durch ein anderes ersetzt.
- **Luma Key**: Ein Teil des Videobildes wird anhand von Luminanz (Helligkeit) durch ein anderes ersetzt.
- **Matte Key**: Ein Teil des Videobildes wird mit Hilfe einer Hochkontrastgrafik (einer so genannten Matte) durch ein anderes ersetzt.

Erzeugen eines Chroma Key-Effekts

Der Chroma Key-Effekt wird zumeist mit einem Vordergrundbild verwendet, das vor einem Farbhintergrund mit hoher Farbsättigung gedreht wurde und in ein Hintergrundbild eingekeyt wird. Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie diese Effekte erzeugt werden.

Für den Chroma Key-Effekt stehen neben den Key-Parametern zahlreiche Standard-DVE-Parameter (Digital Video Effect) wie beispielsweise Skalieren, Positionieren und Crop zur Verfügung.

Beispiel für einen Chroma Key-Effekt

Vorher

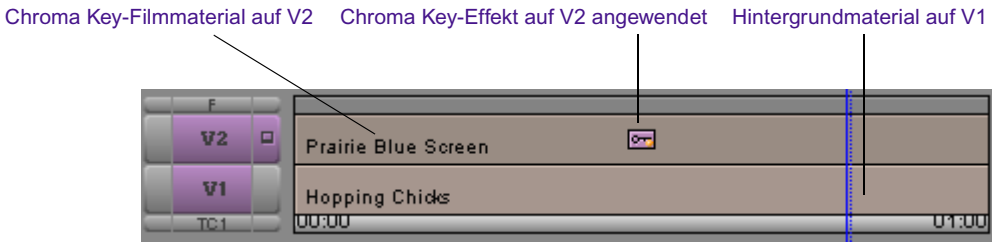
Nachher

So erzeugen Sie einen Chroma Key-Effekt:

1. Erstellen Sie eine Sequenz mit zwei Videoebenen.

   Weitere Informationen zum Erstellen und Bearbeiten einer Sequenz finden Sie in in den Kapiteln „Erste Schnitte“ und „Die Timeline“ im Benutzerhandbuch.

2. Schneiden Sie das Hintergrundbild auf Spur V1.
3. Schneiden Sie das Vordergrundbild auf Spur V2.
4. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effektpalette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
5. Klicken Sie auf die Key-Kategorie.
6. Ziehen Sie das Symbol des Chroma Key-Effekts aus der Effektpalette in den Clip auf Spur V2.



   Avid Xpress DV fügt den Chroma Key-Effekt hinzu. Ultimatte Blue ist die Standard-Key-Farbe.

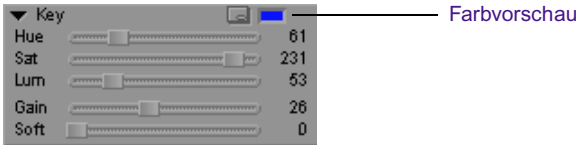
7. Bewegen Sie den Positionszeiger in der Timeline auf das Segment, das den Effekt enthält, und wählen Sie im Menü Tools die Option Effect Editor.

   Der Effekt-Editor wird geöffnet und zeigt Parameter zum Einstellen des Chroma Key an.

8. Öffnen Sie die Key-Parameterkategorie.

   Die standardmäßige Chroma Key-Farbe ist Ultimatte Blue. Um die Key-Farbe besser auf den Farbhintergrund des Filmmaterials abzustimmen, gehen Sie folgendermaßen vor.

9. (Optional) Klicken Sie in der Parameterkategorie Key auf die Farbvorschau, um das Pipettensymbol anzuzeigen. Ziehen Sie dann die Pipette in einen Bereich des Bildhintergrunds des Composer-Monitors.



   Avid Xpress DV wählt die primäre Key-Farbe aus. Der Key wird wirksam.

10. Nehmen Sie nach Bedarf die Feinabstimmung des Key mit Hilfe zusätzlicher Parameter und Regler vor.

    Weitere Informationen wie Beschreibungen von Zusatzkey- und Spill Suppression-Parametern finden Sie unter „Key-Parameter“ auf Seite 360.

Erzeugen eines Luma Key-Effekts

Mit dem Luma Key-Effekt können Sie anhand von Luminanz (Helligkeit) Teile des Vordergrundvideos durch das Hintergrundvideo ersetzen.

So erzeugen Sie einen Luma Key-Effekt:

1. Erstellen Sie eine Sequenz mit zwei Videoebenen.

   Weitere Informationen zum Erstellen und Bearbeiten einer Sequenz finden Sie in in den Kapiteln „Erste Schnitte“ und „Die Timeline“ im Benutzerhandbuch.

2. Schneiden Sie das Hintergrundbild auf Spur V1.
3. Schneiden Sie das Vordergrundbild auf Spur V2.
4. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effektpalette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
5. Klicken Sie auf die Key-Kategorie.

6. Ziehen Sie das Symbol des Luma Key-Effekts aus der Effektpalette in das Segment auf Spur V2.
7. Wählen Sie entweder mit der Pipette oder den Luma Key-Reglern einen Helligkeitswert aus dem Vordergrundvideo.

   Avid Xpress DV ersetzt Teile des Vordergrundvideos durch die entsprechenden des Hintergrundvideos. Ein Beispiel hierzu finden Sie unter „Luma Key“ auf Seite 429.

Erzeugen eines Matte Key-Effekts

Zum Erzeugen eines Matte Key-Effekts werden drei Videoebenen verwendet. Die unterste Ebene ist das Hintergrundbild, die mittlere das Vordergrundbild, und die oberste Ebene enthält die Matte oder den Alpha-Kanal.

So erzeugen Sie einen Matte Key-Effekt:

1. Erstellen Sie eine Sequenz mit drei Ebenen.

   Weitere Informationen zum Erstellen und Bearbeiten einer Sequenz finden Sie in in den Kapiteln „Erste Schnitte“ und „Die Timeline“ im Benutzerhandbuch.
2. Schneiden Sie das Hintergrundbild auf Spur V1.
3. Schneiden Sie das Vordergrundbild auf Spur V2.
4. Laden Sie ein Hochkontrastbild in den Player-Popup-Monitor und schneiden Sie es auf Spur V3. Das Hochkontrastbild kann eine importierte Grafik oder ein Clip sein, die bzw. den Sie in Avid Xpress DV bearbeitet haben.

Wenn das Bild nicht über einen Alpha-Kanal zum Keyen der Grafik über Video verfügt, verwenden Sie das unter „Schneiden mit importierten Masterclips“ auf Seite 240 beschriebene Verfahren, um das Bild auf die Spur V3 zu schneiden.

Ist der Kontrast des Bildes nicht stark genug, können Sie ihn mit dem Color-Effekt ändern, indem Sie die Parameter im Effektmodus einstellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erstellen eines Hochkontrastbildes mit dem Color-Effekt“ auf Seite 236.

5. Öffnen Sie die Effektpalette mit einem der folgenden Verfahren:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
6. Klicken Sie auf die Key-Kategorie.
7. Wenden Sie den Matte Key-Effekt folgendermaßen an:
   - Wenn das Hochkontrastbild mit dem Color-Effekt erstellt wurde, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und ziehen Sie das Symbol des Matte Key-Effekts aus der Effekt-Palette in das Segment auf Spur V3, um den Color-Effekt im Matte Key-Effekt zu verschachteln.
   - Wenn das Hochkontrastbild auf Spur V3 keinen Color-Effekt beinhaltet, ziehen Sie das Matte Key-Symbol aus der Effektpalette in das Segment auf Spur V3.
8. Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Record Track Monitor der Spur V3. Die Spuren V2 und V1 sollten durch das Hochkontrastbild auf Spur V3 sichtbar sein.
9. Verschieben Sie den Positionszeiger auf den Matte Key-Effekt und rendern Sie diesen.

Ein Beispiel für einen Matte Key-Effekt finden Sie unter „Matte Key“ auf Seite 430.

Erstellen eines Hochkontrastbildes mit dem Color-Effekt

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Hochkontrastbilder zum Erzeugen von Matte Key-Effekten verbessern können.

So erstellen Sie ein Hochkontrastbild aus vorhandenem Filmmaterial:

1. Wenden Sie den Color-Effekt auf den Clip an und öffnen Sie den Effekt-Editor.

   Der Color-Effekt befindet sich in der Kategorie Image der Effektpalette.
2. Ziehen Sie den Clip-Regler unter Luma Adjust auf 255.

3. Ziehen Sie den Sat-Regler (Sättigung) unter Chroma Adjust auf -100, und entfernen Sie so die gesamte Farbsättigung aus dem Bild.
4. Stellen Sie mit den Reglern Cont (Kontrast) und Bright (Helligkeit) unter Luma Adjust den richtigen Kontrast ein.

   Das Hochkontrastbild kann nun als Matte für den Key-Effekt, wie unter „Erzeugen eines Matte Key-Effekts“ auf Seite 235 beschrieben, verwendet werden.

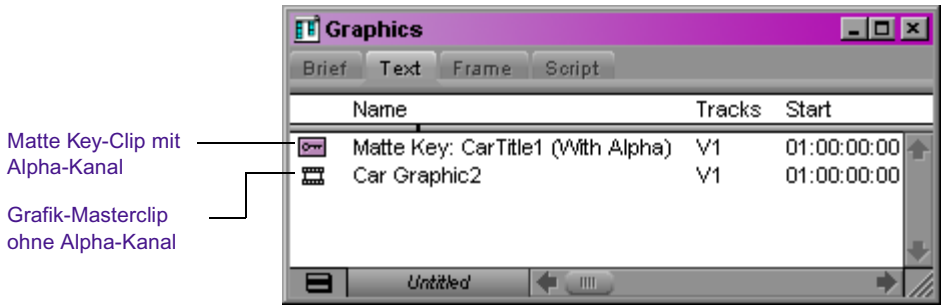
Die schwarzen Teile des Hochkontrastbildes werden transparent und die weißen opak. Dies können Sie umkehren, indem Sie in der Parameterkategorie Foreground des Matte Key-Effekts auf Invert Key klicken. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Foreground“ auf Seite 358.

Sie können auch ein Grafikbild mit Alpha-Kanal importieren und es als Matte Key-Effekt verwenden. Siehe „Schneiden mit importierten Matte Key-Clips“ auf Seite 238.

Arbeiten mit importierten Grafiken und Animationen

Dieser Abschnitt beschreibt zwei verschiedene Methoden zur Verwendung importierter Grafiken bei der Bearbeitung. Welches Verfahren geeignet ist, hängt davon ab, wie die Grafik importiert wurde:

- Das Bild wurde als Matte Key-Clip mit Alpha-Kanal (keyfähiges Grafikelement für Video-Overlay) importiert.
- Das Bild wurde als Masterclip ohne Alpha-Kanal (opakes Grafikelement) importiert.



Diese Möglichkeiten gelten sowohl für einzelne Grafikbilder als auch für Animationen. Importierte Bilder können auch mit den Standard-Avid Xpress DV-Effekten in Sequenzen geschnitten werden.

(Nur Windows) AVI-Dateien können nicht mit Alpha-Kanal importiert werden. Zum Importieren von Animationen mit Alpha-Kanal muss ein anderes unterstütztes Format verwendet werden. Weitere Informationen zum Importieren von Grafiken und Animationen finden Sie im Kapitel „Importieren von Dateien“ im Benutzerhandbuch

Schneiden mit importierten Matte Key-Clips

Wenn ein importierter Clip einen Alpha-Kanal zum Keyen der Grafik über Video einschließt, erscheint er mit einem Key-Effektsymbol in der Bin.

Sowohl einzelne Grafikbilder (z.B. eine einzelne JPEG-Datei) als auch aus mehreren Bildern bestehende Animationssequenzen (z.B. eine Folge von JPEG-Dateien) erscheinen nach ihrem Import in derselben Form in der Bin und werden mit denselben Methoden bearbeitet. Sie können diese Art von Clip als normalen Matte Key-Overlay in eine Sequenz schneiden.

So schneiden Sie einen Matte Key-Clip in eine Sequenz:

1. Erstellen Sie die Hauptvideosequenz.
2. Fügen Sie eine neue Spur über den Spuren in der Sequenz ein. Wählen Sie dazu im Menü Clip die Option New Video Track.

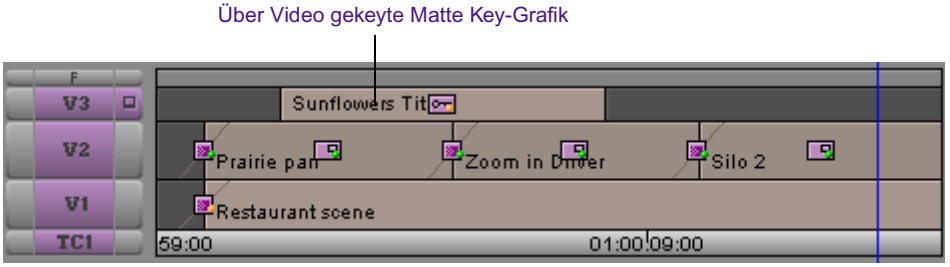
Der Key-Effekt ist nur wirksam, wenn Sie den Matte Key-Clip auf eine höhere Spur schneiden. Wenn Sie einen Matte Key-Clip beispielsweise auf Spur V1 schneiden, wird das Bild über Schwarz gekeyt, es sei denn, die Spur V1 enthält verschachtelte Spuren.

3. Spielen Sie die Sequenz ab und setzen Sie an den Stellen IN- und OUT-Marken, an denen die Grafik überlagert werden soll.
4. Laden Sie einen Matte Key in den Player-Popup-Monitor. Setzen Sie eine IN-Marke in der Mitte des Clips, wenn es ein Standclip ist.

5. Ziehen Sie den Matte Key-Clip vom Player-Popup-Monitor auf eine höhere Spur (hier auf V3).

   Avid Xpress DV keyt die Grafik über dem Video der unteren Spuren ein.

   Im folgenden Beispiel erscheint die Grafik auf Spur V3 über der Hauptvideosequenz, die auf den Spuren V1 und V2 geschnitten wurde.



6. Stellen Sie gegebenenfalls die Effektparameter im Effekt-Editor ein, wobei Sie die unter „Effekt-Editor“ auf Seite 91 beschriebenen Methoden verwenden.

Wenn die gekeyten Teile des Bildes das Gegenteil des gewünschten Effekts sind, klicken Sie in der Parameterkategorie Foreground auf Invert Key. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Foreground“ auf Seite 358.

7. Verwenden Sie Clips die üblichen Verfahren zum Bearbeiten von Effekten für die Vorschau, zum Rendern oder zum Abspielen des Matte Key-Clips.

Zum Anzeigen des gesamten Effekts muss die Schaltfläche Record Track Monitor für die höchste Spur im Spurenauswahl-Bedienfeld ausgewählt sein.

Schneiden mit importierten Masterclips

Das Symbol eines importierten Clips ohne Alpha-Kanal (zum Keyen der Grafik über Video) ist das normale Masterclip-Symbol. Dies gilt sowohl für Einzelbildgrafiken als auch für Animationssequenzen. Sie können Clips dieser Art mit Hilfe der in diesem Abschnitt beschriebenen Grundbearbeitungstechniken als opake Bilder oder Animationen (d.h. als Einzelebene) in eine Sequenz schneiden.

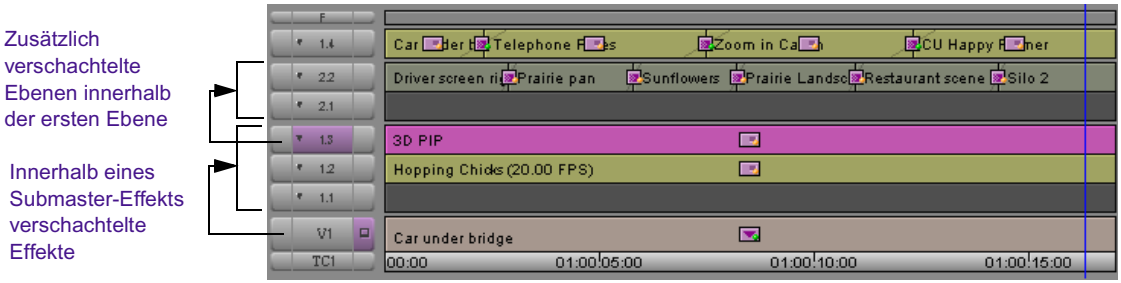
So schneiden Sie einen importierten Masterclip in eine Sequenz:

1. Doppelklicken Sie auf das Symbol des Grafikclips, um einen Player-Popup-Monitor zu öffnen.
2. Erstellen Sie eine Sequenz in der Timeline.
3. Setzen Sie im Player-Popup-Monitor eine IN-Marke am Anfang des Clips und eine OUT-Marke, um die Dauer der Grafik festzulegen.
4. Setzen Sie im Composer-Monitor an der Stelle eine IN-Marke, an der der Grafikclip in die Sequenz geschnitten werden soll.
5. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
6. Ziehen Sie den Clip in die Timeline, um die opake Grafik in die Sequenz einzufügen.

   Das opake Bild erscheint in der Sequenz. In der Timeline sieht die Grafik wie ein normalerVideoclip aus, der in eine Sequenz geschnitten wurde.
7. Spielen Sie den Clip mit den üblichen Wiedergabeverfahren ab.

Verschachteln von Effekten

Mit Avid Xpress DV können Sie Spuren mit Effekten ineinander platzieren, um mehrere Bilder und digitale Videoeffekte (DVEs) besser kombinieren zu können. Der erforderliche Vorgang, der als *Verschachteln* bezeichnet, wird, erlaubt in der Timeline detaillierte Bearbeitungen *innerhalb einer Spur* und anschließendes *Verlassen der Spur*, um den Effekt in einem einzigen Segment auf der Spur anzuzeigen und zu rendern.



Sie können bis zu vier Videospurebenen schneiden. In jeder Videoebene können Sie bis zu vier zusätzliche Videospuren verschachteln. Sie können ohne Einschränkungen Detailbearbeitungen innerhalb der einzelnen Spuren vornehmen und werden nur durch den Speicher Ihres Systems eingeschränkt.

Verschachtelte Effekte müssen zur korrekten Wiedergabe gerendert werden.

Sie können mit Hilfe der Verschachtelungsfunktion Mehrebenen-Effekte erzeugen. In diesem Fall werden die verschachtelten Ebenen bei Übergängen als ein Element behandelt. Da Übergangseffekte, wie Überblendungen, Ein-/Ausblenden und Wischblenden nicht auf mehreren Ebenen angeordnet werden können, ist die Verschachtelung weder auf diese Art von Effekten noch auf Audiospuren anwendbar.

Nicht alle Effekte lassen sich mit dem Verschachtelungsverfahren erfolgreich kombinieren. Zum Beispiel können Box Wipe- und Edge Wipe-Effekte nicht in demselben Segment verschachtelt werden, da es sich hier um konkurrierende Formen derselben Funktion (Wischblende) handelt.

Das Verschachteln kann auch eingesetzt werden, um die Wirkung eines Effekts durch einen anderen einzuschränken. So können Sie beispielsweise mit dem Circle Wipe-Effekt einen Posterize-Effekt auf einen bestimmten Bildbereich beschränken.

Erweitern der Darstellung von verschachtelten Effekten in der Timeline

Sie können die Darstellung verschachtelter Effekte zur Bearbeitung in der Timeline erweitern. Anschließend können Sie neue Spuren hinzufügen, Zuspielmaterial auf Spuren schneiden, Effekte anwenden und Effekte auf verschachtelten Spuren anpassen. Jedes Segment mit einem Segmenteffekt kann erweitert dargestellt werden.

Zum Erweitern der Anzeige verschachtelter Effekte haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline und doppelklicken Sie anschließend auf den verschachtelten Effekt, um ihn in der Timeline erweitert anzuzeigen.
- Doppelklicken Sie auf den verschachtelten Effekt, wenn der Effekt-Editor geöffnet ist.

Die verschachtelten Spuren erscheinen in der Timeline über der Spur, die Sie mit einem Doppelklick aktiviert haben. Zum Ändern des Inhalts des Effekt in der Spur sind Bearbeitungs- und Korrekturfunktionen verfügbar.

So verlassen Sie den verschachtelten Effekt:

- Doppelklicken Sie in der Timeline auf das Symbol des Effekts.

Öffnen und Verlassen der Detailanzeige von verschachtelten Effekten

Zur Bearbeitung können Sie einen verschachtelten Effekt detailliert anzeigen. Wenn Sie diese Darstellung öffnen, ersetzt Avid Xpress DV die gesamte Sequenz in der Timeline durch die Spuren, denen der verschachtelte Effekt sich zusammensetzt. Anschließend können Sie neue Spuren hinzufügen, einzelne Spuren ansehen, Zuspielmaterial auf Spuren schneiden, Effekte anwenden und Effekte auf verschachtelten Spuren anpassen. Auf diese Weise können Sie jeden Segmenteffekt bearbeiten.

Sie können verschachtelte Effekte auch erweitern, während der Rest der Sequenz in der Timeline sichtbar bleibt. Siehe „Erweitern der Darstellung von verschachtelten Effekten in der Timeline“ auf Seite 242.

So öffnen Sie einen verschachtelten Effekt (Step-In):

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Step In.

So verlassen Sie einen verschachtelten Effekt (Step-Out):

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Step Out.

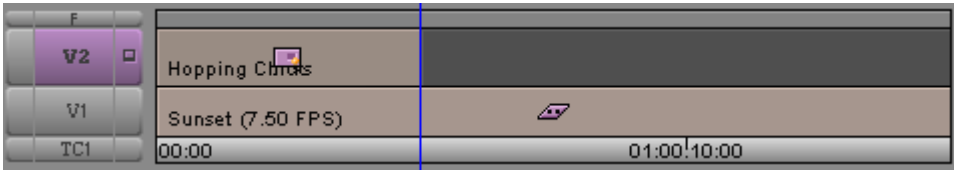
Die Schaltflächen Step In und Step Out werden standardmäßig in der Timeline-Symbolleiste angezeigt, sind aber auch in der Command-Palette verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Timeline-Ansichten“ und „Die Command-Palette“ im Kapitel „Die wichtigsten Tools“ im Benutzerhandbuch.

Erzeugen eines einfach verschachtelten Effekts

Dieses Beispiel beschreibt das Verschachteln mehrerer Clips mit Überblendungen in einem anderen Segmenteffekt.

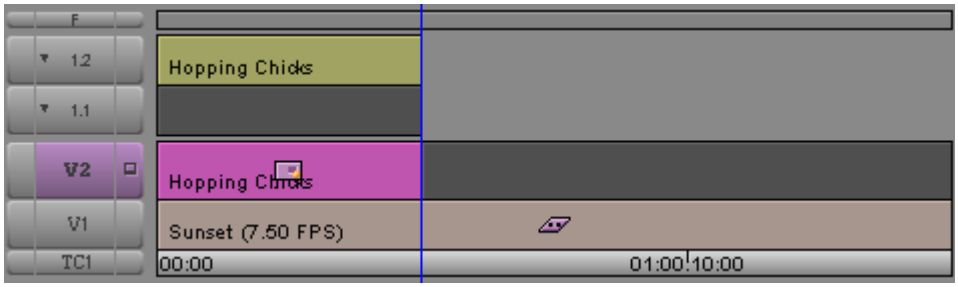
So erzeugen Sie die Verschachtelung:

1. Erstellen Sie eine Sequenz und fügen Sie ihr einen Segmenteffekt hinzu.



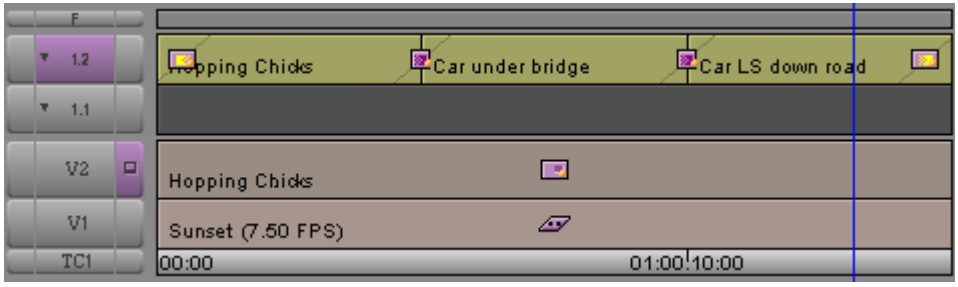
2. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline und doppelklicken Sie anschließend auf das Segment.

   Das Segment öffnet sich und verschafft Zugriff auf die verschachtelten Spuren.



3. Schneiden Sie das neue Filmmaterial in die verschachtelten Spuren und wenden Sie gegebenenfalls zusätzliche Effekte an.

   In diesem Beispiel wird eine Reihe von Clips auf die verschachtelte Spur 1.2 geschnitten, wobei zwischen den Einstellungen Überblendungen angewandt werden. Der Bild-im-Bild-Effekt wird auf die gesamte verschachtelte Überblendungssequenz angewandt.

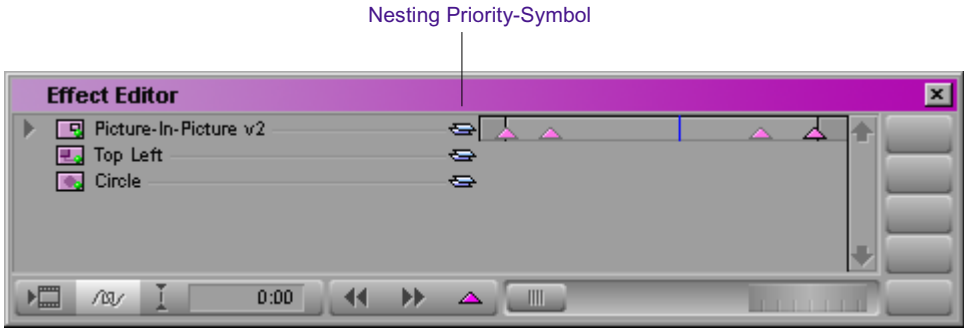


4. Doppelklicken Sie auf die Hauptspur des verschachtelten Effekts (in diesem Beispiel V2), um die verschachtelten Spuren wieder zu verlassen.

Ändern der Hierarchie verschachtelter Effekte

Wenn Sie erweiterte Keyframes bei verschachtelten Effekten verwenden, können Sie die Hierarchie der Verschachtelung über die Nesting Priority-Symbole im Effekt-Editor ändern.

Wenn der von Ihnen bearbeitete Effekt verschachtelte Spuren enthält, werden die Effektsymbole und die Namen der verschachtelten Effekte im Effekt-Editor angezeigt. Neben den einzelnen Effektnamen erscheinen Nesting Priority-Symbole. Um die Hierarchie der Effekte zu verändern, klicken Sie auf eins der Symbole und ziehen es an eine neue Position.



So ändern Sie die Hierarchie verschachtelter Effekte:

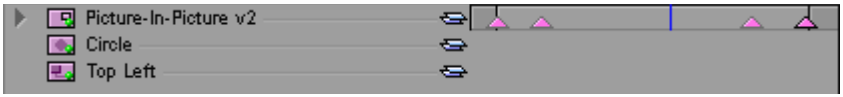
1. Klicken Sie auf das Nesting Priority-Symbol des zu verschiebenden Effekts.

   Der Zeiger verwandelt sich in eine Hand und der ausgewählte Effekt wird weiß umrandet.

2. Ziehen Sie den Umriss über den Effekt, den Sie in dem ausgewählten Effekt verschachteln möchten bzw. unter den Effekt, in den Sie den ausgewählten Effekt verschachteln möchten.

3. Lassen Sie die Maustaste los.

   Die Effekte werden an ihre neuen Positionen verschoben und die geänderte Verschachtelung wird im Effekt-Editor angezeigt.



Bitte beachten Sie im Zusammenhang mit der Anzeige und Manipulation von verschachtelten Effekten Folgendes:

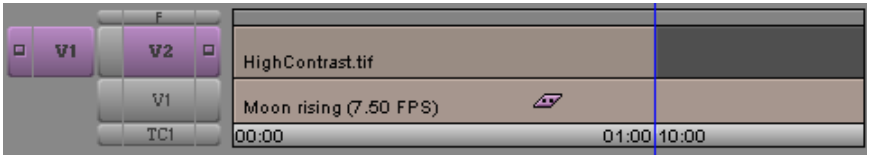
- Sie können die Verschachtelungshierarchie nur ändern, wenn die verschachtelten Effekte über die gleiche Anzahl interner Spuren verfügen.
- Der Effekt-Editor zeigt übereinander gelegte Komponenten eines verschachtelten Effekts nicht an.
- Wenn die Vordergrundspur (z.B. V1.2) keinen Effekt enthält, sucht der Effekt-Editor auf der jeweils nächsthöheren Spur (V1.3, V1.4 usw.) nach einem verschachtelten Effekt. Der Effekt-Editor erkennt die erste Spur mit einem Effekt und verwendet diese als Vordergrundspur. Effekte auf weiteren Spuren werden als verschachtelte Effekte erkannt.
- Der Effekt-Editor zeigt verschachtelte Effekte nicht an, wenn es auf der Vordergrundspur einen künstlichen Schnittpunkt gibt.

Verschachteln eines Matte Key-Effekts

Zum Erzeugen eines Matte Key-Effekts werden drei Videoebenen verwendet.

So verschachteln Sie einen Matte Key-Effekt:

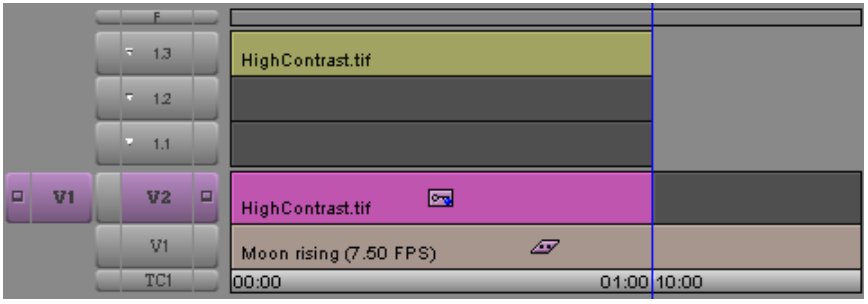
1. Erstellen Sie eine Sequenz mit dem Hintergrundvideo auf Spur V1.
2. Laden Sie ein Hochkontrastbild in den Player-Popup-Monitor und schneiden Sie es auf Spur V2, wie in „Schneiden mit importierten Masterclips“ auf Seite 240 beschrieben. Ein Beispiel für ein Hochkontrastbild finden Sie unter „Matte Key“ auf Seite 430.



3. Öffnen Sie mit einem der folgenden Verfahren die Effekt-Palette:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
4. Klicken Sie auf die Key-Kategorie.
5. Ziehen Sie das Matte Key-Effektsymbol aus der Effektpalette in das Segment auf Spur V2.

6. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
7. Doppelklicken Sie auf das Matte Key-Effektsymbol im Segment.

   Die Timeline-Darstellung wird erweitert und zeigt drei verschachtelte Spuren (1.1, 1.2 und 1.3) an.



   Standardmäßig enthält die verschachtelte Spur 1.3 das gleiche Bildsegment wie Spur V2. Die verschachtelte Spur 1.2 ist leer (Vordergrund-Füllspur). Die verschachtelte Spur 1.1 (Hintergrundvideo) ist ebenfalls leer.

8. Klicken Sie erneut auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline, um den Segmentmodus zu verlassen.

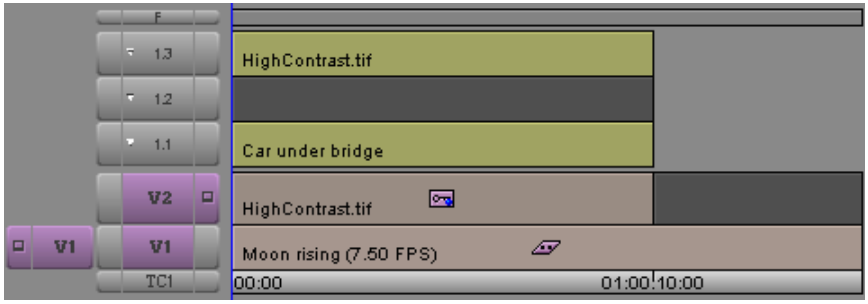
   Jetzt können Sie die verschachtelten Spuren bearbeiten.

9. Schneiden Sie das Vordergrundbild auf Spur 1.1.

10. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline und doppelklicken Sie anschließend auf die Spur V2, um die verschachtelten Spuren zusammenzufassen.

11. Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Record Track Monitor für die Spur V2.

    Die Spur V1 und die verschachtelte Spur 1.1 sollten durch das Hochkontrastbild auf Spur 1.3 sichtbar sein.



Ein Beispiel für einen Matte Key-Effekt finden Sie unter „Matte Key“ auf Seite 430.

Bearbeiten mit dem Submaster-Effekt

Der Submaster-Effekt befindet sich in der Kategorie Image der Effektpalette. Wenn Sie diesen Effekt rendern, erstellt Avid Xpress DV eine einzelne Mediendateiaus verschiedenen Clips oder Effekten einer Sequenz.

Durch das Rendern eines Submaster-Effekts wird der neue Submasterclip als einzelne Mediendatei auf dem Laufwerk gespeichert. Avid Xpress DV lässt jedoch die Bestandteile des Composite unverändert, so dass Sie sie nach wie vor einzeln bearbeiten können.

Der Submaster-Effekt ist zum Abspielen von in der Bandbreite begrenzten Sequenzen hilfreich, zum Beispiel von Sequenzen, die aus mehreren Sekunden von Einzelbild-Clips bestehen. Mit dem Submaster-Effekt lässt sich wesentlich schneller arbeiten als mit anderen Effekten wie Grafiken, Picture-in-Picture, Mask oder Resize. Submaster-Effekte benötigen normalerweise ungefähr die gleiche Zeit zum Rendern wie Bewegungseffekte.

Sie können bis zu vier Spuren in einem Submaster-Effekt verschachteln.

Enthält eine Sequenz einen Submaster-Effekt, wird dessen Inhalt in der EDL (Edit Decision List) als einzelner Schnitt dargestellt. Um dies zu umgehen, können Sie eine neue Sequenz mit dem Inhalt des Submasters erzeugen und für diese Sequenz eine eigene EDL erstellen.

Anwenden des Submaster-Effekts auf eine Mehrfachebenen-Sequenz

Sie können mit Hilfe des Submaster-Effekts den Rendervorgang beschleunigen, indem Sie lediglich den Submaster-Effekt rendern, den Sie zuvor auf eine Spur über verschachtelten oder Mehrebenen-Effekten angewendet haben. Avid Xpress DV rendert das Composite-Ergebnis aller Spuren in die oberste Spur.

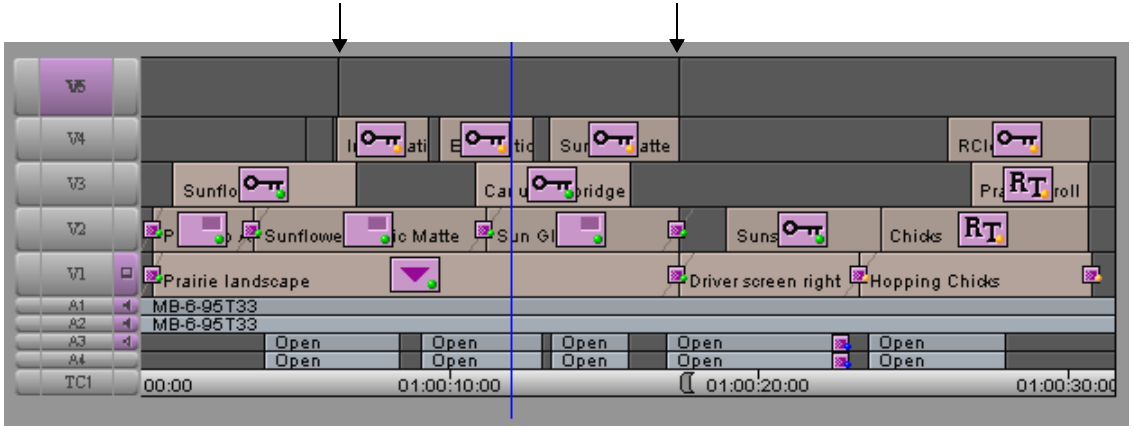
Beim Submaster-Effekt bleiben Verknüpfungen zu den Original-Mediendateien erhalten. Sie sollten diese also nicht löschen. Wenn Sie Spuren zum Erstellen einer von den Original-Mediendateien unabhängigen Sequenz kombinieren möchten, verwenden Sie Video-Mixdown.

Der Submaster-Effekt rendert die einzelnen Spuren nicht getrennt, d.h., Sie können die Spuren nicht einzeln abspielen und der blaue Punkt verbleibt im Effektsymbol. Darüber hinaus ist es auch nicht möglich, unter dem Submaster-Effekt angeordnete Spuren zu löschen oder zu ändern, da ansonsten der Rendervorgang aufgehoben wird.

So wenden Sie den Submaster-Effekt auf eine Mehrfachebenen-Sequenz an:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Video Track.
2. Fügen Sie auf der neuen Videospur (V5 in diesem Beispiel) mit Hilfe der Schaltfläche Add Edit (in der Tool-Palette) vor und nach den Clips, die mit Submaster gerendert werden sollen, einen Schnittpunkt ein.

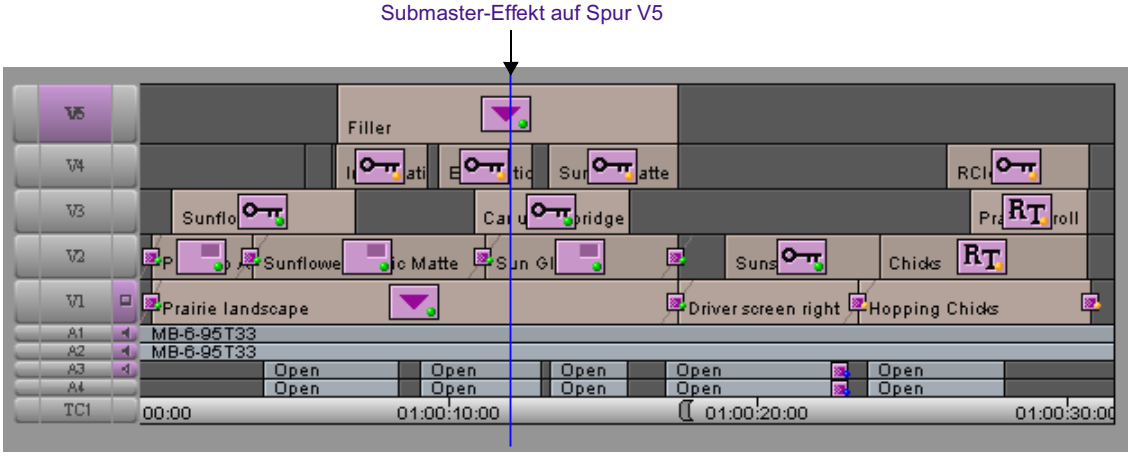
Add Edit-Marken auf der neuen Spur V5; Bracket Clips auf Spur V4



Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool-Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ im Benutzerhandbuch.

3. Öffnen Sie die Effektpalette mit einem der folgenden Verfahren:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
4. Klicken Sie auf die Kategorie Image.
5. Ziehen Sie das Symbol des Submaster-Effekts in den Bereich zwischen den Schnittpunkten, die Sie auf der neuen Spur (in diesem Beispiel V5). eingefügt haben.

   Avid Xpress DV wendet den Effekt auf die Ebenen an.



6. Rendern Sie den Submaster-Effekt, wie unter „Rendern von Effekten“ auf Seite 178 beschrieben.

Verwenden des Submaster-Effekts mit mehreren kurzen Clips

Der Submaster-Effekt ist zum Abspielen von in der Bandbreite begrenzten Sequenzen hilfreich, zum Beispiel von Sequenzen, die aus mehreren kurzen Clips (nur wenige Bilder pro Szene) bestehen. Sie können den Submaster-Effekt über den Clips zum Verbessern der Wiedergabe anwenden und rendern.

So wenden Sie den Submaster-Effekt auf mehrere Clips an:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Video Track.
2. Fügen Sie auf der neuen Videospur mit Hilfe der Schaltfläche Add Edit (in der Tool-Palette) je einen künstlichen Schnittpunkt vor und nach den Clips ein.

   Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool-Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ im Benutzerhandbuch.
3. Öffnen Sie die Effektpalette mit einem der folgenden Verfahren:
   - Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Effects.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.

4. Klicken Sie auf die Kategorie Image.
5. Ziehen Sie das Symbol des Submaster-Effekts in den Abschnitt zwischen den Schnittpunkten, die Sie auf der neuen Spur eingefügt haben.
6. Rendern Sie den Submaster-Effekt, wie unter „Rendern von Effekten“ auf Seite 178 beschrieben.

Wenn Sie entweder ein Submaster-Segment oder darunter gelegene Clips ändern oder verschieben, wird der Rendervorgang des Effekts aufgehoben. Sie müssen den Effekt nochmals rendern.

Zusammenfassen von Ebenen in einen Submaster-Effekt

Mit der Funktion Collapse können Sie einen Mehrfachebenen-Effekt erzeugen und diesen anschließend in nur einem Schritt in einem Submaster-Effekt verschachteln.

Mit der Funktion Collapse können Sie den Effekt auf der obersten Ebene anlegen und anschließend die Ebenen automatisch in einem Submaster-Effekt zusammenfassen. Dies ist zum Vereinfachen einer Sequenz mit komplexen Composites hilfreich. Nach dem Zusammenfassen eines komplexen Composites können Sie am Anfang und Ende des neu erzeugten Submaster-Composite-Effekts leicht Übergangseffekte einfügen.

Sie können mit der Funktion Collapse auch das Löschen von Mehrfachebenen-Segmenteffekten vereinfachen. Nach dem Zusammenfassen der Effekte markieren Sie das neu entstandene Segment. Drücken Sie zweimal die Löschtaste, um den Effekt und alle Ebenen zu löschen.

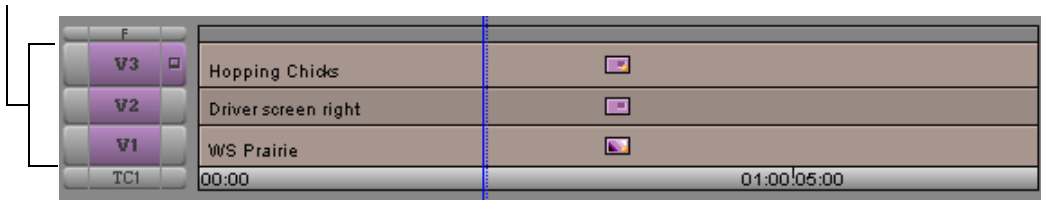
Nachdem die Spuren im Submaster-Effekt zusammengefasst wurden, erkennt Avid Xpress DV einen Submaster-Effekt als Mehrfachebenen- und nicht als Einzelebenen-Effekt. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, den verschachtelten Spuren im Submaster-Effekt Chroma Keys und andere Mehrfachebenen-Effekte hinzuzufügen.

Ziehen Sie „Zwei-Kanal-Effekte“ (wie Chroma Key) auf den Submaster-Effekt, wenn das Submaster-Segment zwei oder mehrere verschachtelte Spuren enthält. Dies ist hilfreich, wenn der neu erzeugte Submaster nach dem Zusammenfassen vor einen anderen Hintergrund gesetzt werden soll.

So fassen Sie mehrere Ebenen in einem Submaster-Effekt zusammen:

1. Markieren Sie alle Spuren, die Sie zusammenfassen möchten. Die Spuren müssen unmittelbar übereinander liegen.

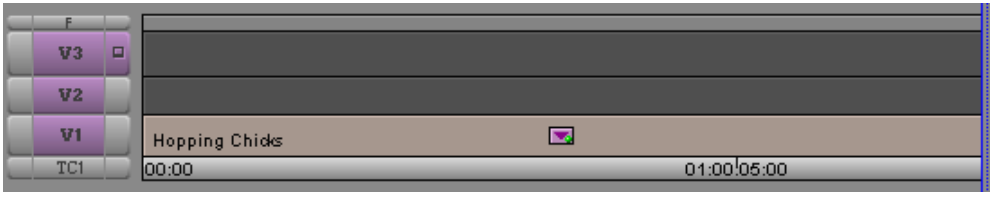
Ausgewählte Spuren



2. Setzen Sie eine IN- und eine OUT-Marke um den Bereich, der zusammengefasst werden soll.
3. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Collapse.

   Informationen zum Öffnen der Tool-Palette finden Sie unter „Die Tool-Palette“ im Kapitel „Sichten und Markieren von Filmmaterial“ im Benutzerhandbuch.

   Avid Xpress DV fasst die Spuren in einen Submaster-Effekt auf einer Spur zusammen.



So öffnen Sie die verschachtelten Spuren wieder:

1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
2. Doppelklicken Sie auf den Submaster-Effekt.

So fassen Sie eine Sequenz zusammen (alternatives Verfahren):

1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
2. Wählen Sie die Segmente, die Sie zusammenfassen möchten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Collapse.

Video-Mixdown

Mit Video-Mixdown können Sie mehrere Spuren in einem neuen Masterclip kombinieren.

Zum Zusammenfassen der fertigen Sequenz (beispielsweise die gleichbleibende Eröffnung einer Sendung) können Sie den Video-Mixdown verwenden. Dies kann für eine komplexe Sequenz, die Sie wiederholt benötigen, oder zum Anwenden eines Bewegungseffekts auf eine ganze Sequenz nützlich sein.

Der Video-Mixdown ähnelt dem Zusammenfassen. Das Endergebnis ist jedoch unterschiedlich.

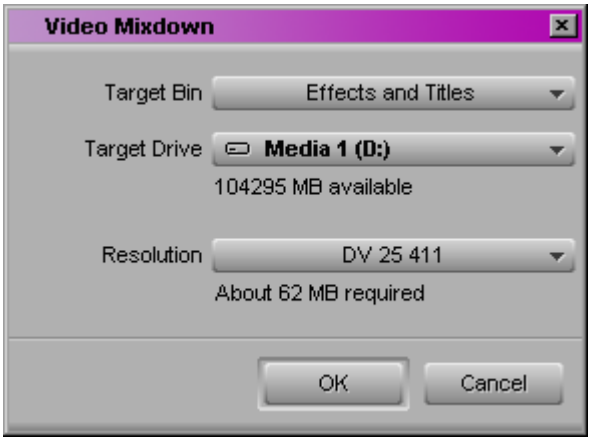
- Mit der Funktion Collapse werden die Spuren in einem Submaster-Effekt zusammengefasst. Nach diesem Vorgang haben Sie weiterhin auf einzelne Elemente innerhalb des Submaster-Effekts Zugriff und können sie bearbeiten.

- Beim Video-Mixdown wird ein neuer Masterclip erstellt, der aus allen Spuren, die Sie auf verschiedenen Ebenen angelegt haben, besteht. Diese Spuren werden zu einem einzigen Clip. Sie können sie nicht getrennt bearbeiten und haben keinen Zugriff auf die Bestandteile der Sequenz.

So führen Sie einen Video-Mixdown durch:

1. Wählen Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld die Schaltfläche Record Track Monitor für die höchste Spur, die Sie im Video-Mixdown einschließen möchten.
2. Bestimmen Sie mit Hilfe einer IN- und einer OUT-Marke den Bereich, auf den der Mixdown angewendet werden soll.
3. Wählen Sie im Menü Clip die Option Video Mixdown.

   Das Dialogfeld Video Mixdown wird eingeblendet.



4. Wählen Sie eine Bin und ein Laufwerk zum Speichern des neuen Masterclips und klicken Sie auf OK.

   Eine Statusanzeige erscheint, die den aktuellen Stand des Video-Mixdowns anzeigt. Nach Beenden des Vorgangs erscheint in der Bin ein neuer Clip zusammen mit der Sequenz, und auf dem Ziellaufwerk wird eine neue Mediendatei erstellt.

Kapitel 7

Erstellen von Titeln und Grafikobjekten

Mit dem Titel-Tool können Sie Titel erzeugen, die Text, Grafikobjekte, importierte Grafiken und Video enthalten. Dieses Kapitel erläutert, wie man Titel, einschließlich Grafikobjekte, erzeugt. Der Begriff „Titel“ bezieht sich hier sowohl auf Text als auch auf Grafik.

- Arbeitsablauf beim Erstellen von Titeln
- Öffnen des Titel-Tools
- Titel-Tool
- Das Auswahl-Tool
- Einrichten der Arbeitsumgebung
- Arbeiten mit Text
- Erstellen von Grafikobjekten
- Farbauswahl und Einstellen der Transparenz
- Arbeiten mit Schatten
- Bearbeiten von Objekten
- Speichern von Titeln, Titelformaten und Titelvorlagen
- Exportieren eines Titels als Grafikdatei

Arbeitsablauf beim Erstellen von Titeln

Für das Erstellen eines Titels gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Richten Sie die Arbeitsumgebung ein.** Nach dem Öffnen des Titel-Tools können Sie entweder einen Farbhintergrund oder ein Videobild aus Ihrer Sequenz anzeigen lassen. Sie können auch die Safe-Color-Funktion benutzen oder die Markierungen für den sicheren Titel- und Aktionsbereich oder ein Raster zum Positionieren von Objekten einblenden.
- **Erstellen Sie einen neuen Titel mit dem Titel-Tool.** Sie gestalten den Titel, indem Sie zuerst Text und Grafikobjekte erstellen und anschließend Ränder, Farben, Transparenz und Schatten hinzufügen und aufeinander abstimmen.
- **Speichern des Titels und Schließen des Titel-Tools.** Beim Speichern eines neuen Titels wählen Sie ein Ziellaufwerk und eine Ziel-Bin für die Titelmedien aus. Für eine zukünftige Wiederverwendung können Sie auch nur die Formate für den Titel speichern. Nach dem Schließen des Titel-Tools wird der neue Titel in der Bin und im Player-Popup-Monitor angezeigt und steht somit zur Bearbeitung zur Verfügung.

Diese grundlegenden Verfahren werden im vorliegenden Kapitel beschrieben. Nähere Hinweise zum Einfügen eines Titels in eine Sequenz finden Sie in Kapitel 8.

Öffnen des Titel-Tools

So öffnen Sie das Titel-Tool:

1. Bewegen Sie im Composer-Monitor den Positionszeiger zu dem Videobild, das Sie als Referenz benutzen möchten.

   Sie können diesen Schritt auslassen, wenn Sie für den Hintergrund kein Videobild verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Auswählen eines Hintergrunds“ auf Seite 268.

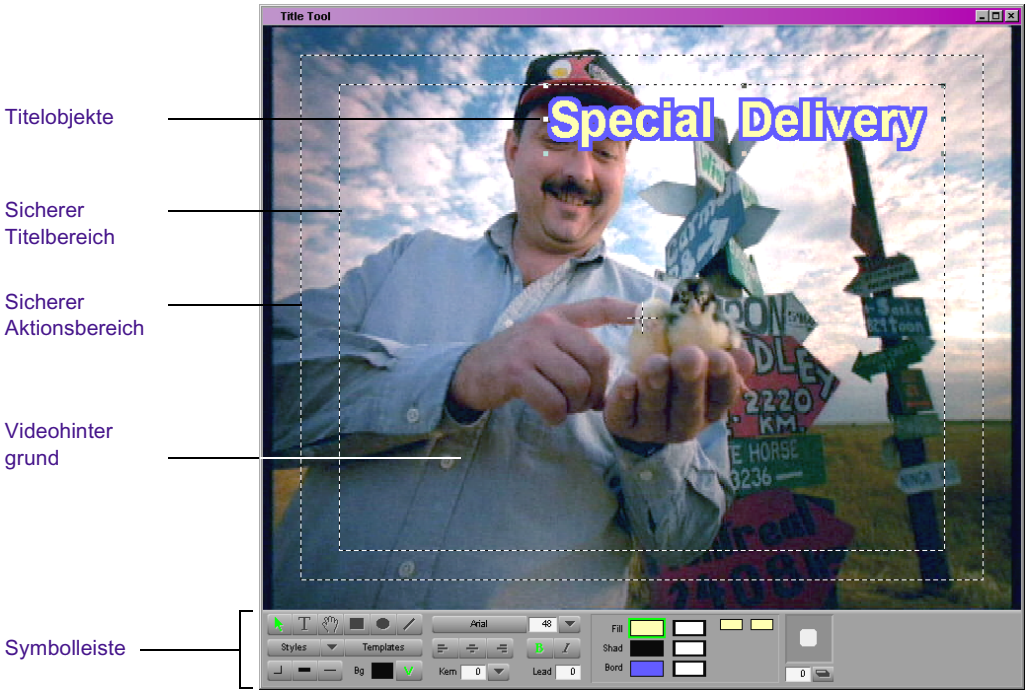
2. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

   - Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Title.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Title Tool.

   Das Titel-Tool wird geöffnet. Das Text-Tool wird automatisch ausgewählt, und der Cursor nimmt die Form eines senkrechten Strichs zur Texteingabe an.

Titel-Tool

Die Abbildung zeigt einen Titel vor einem Videohintergrund.



Die wichtigsten Bestandteile des Titel-Tools sind:

- ein auf einer Sequenz basierender Videohintergrund oder ein von Ihnen erstellter Farbhintergrund. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Auswählen eines Hintergrunds“ auf Seite 268.
- der von Ihnen erstellte Titel bzw. die Grafik im Vordergrund. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Arbeiten mit Text“ auf Seite 271 und „Erstellen von Grafikobjekten“ auf Seite 283.
- die Markierungen für den sicheren Titel- und Aktionsbereich. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anzeigen der Markierungen für den sicheren Titel- oder Aktionsbereich“ auf Seite 267.
- die Symbolleiste am unteren Bildschirmrand. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Symbolleiste“ auf Seite 261.

- Außerdem enthalten die Menüs File, Edit, Object und Alignment Menüpunkte für die Gestaltung von Titeln. Diese Menüpunkte werden in diesem Kapitel beschrieben

Symbolleiste

Im unteren Bereich des Titel-Tools finden Sie Tools und Popup-Menüs zum Erstellen und Bearbeiten von Texten und Objekten. Sie funktionieren weitgehend wie ähnliche Tools in anderen Grafikanwendungen.

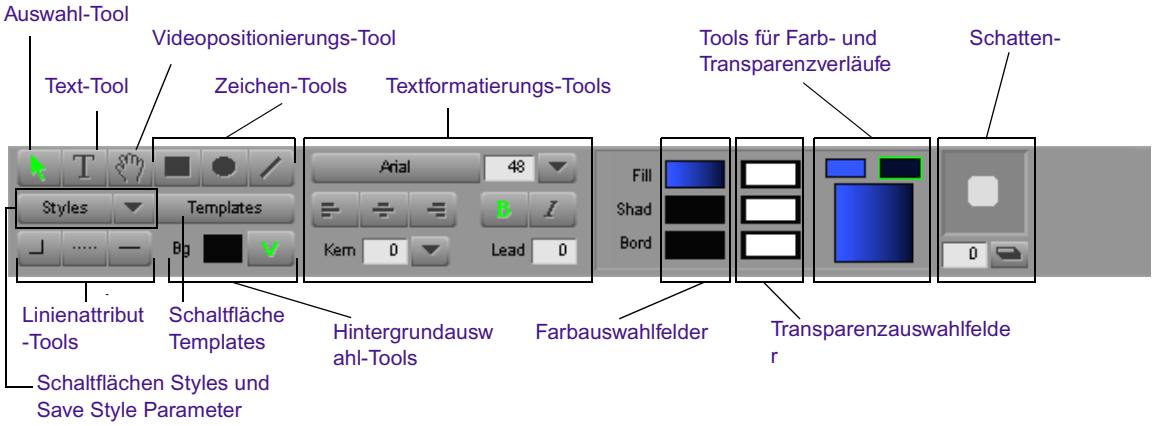


Tabelle 7 beschreibt kurz jeden Bereich der Symbolleiste.

Tabelle 7 Die Elemente der Titel-Symbolleiste

Tool		Beschreibung
Auswahl-Tool		Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Pfeil, mit dem Sie Text und Objekte markieren können, um Befehle darauf anzuwenden. Siehe „Das Auswahl-Tool“ auf Seite 263.
Text-Tool		Der Mauszeiger nimmt die Form eines senkrechten Strichs an, was bedeutet, dass Sie Text eingeben können. Siehe „Arbeiten mit Text“ auf Seite 271.

Tabelle 7 Die Elemente der Titel-Symbolleiste (Forts.)

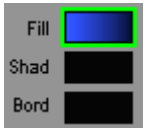
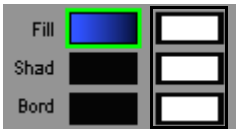
Tool		Beschreibung
Videopositionierungs-Tool		Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Handsymbol, mit dem Sie den ganzen Videoclip innerhalb des Titel-Tools verschieben können.
Zeichen-Tools		Zum Zeichnen von Rechtecken, Kreisen, Ellipsen und Linien. Siehe „Erstellen von Grafikobjekten“ auf Seite 283.
Schaltfläche Styles		Zur Anzeige und Auswahl der von Ihnen definierten Formate. Siehe „Aufrufen eines Titelformats“ auf Seite 317.
Schaltfläche Save Style Parameter		Zur Anzeige und Auswahl der von Ihnen definierten Formate. Siehe „Speichern eines Titelformats“ auf Seite 315.
Schaltfläche Templates		Zum Erstellen eines Standardformats für Text und Grafiken, die Sie regelmäßig benutzen. Die Vorlage stellt sicher, dass die Position, Farbe, Schatten oder Grafiken unverändert bleiben. Siehe „Erstellen und Verwenden von Titelvorlagen“ auf Seite 319.
Linienattribut-Tools		Zum Ändern der Eckpunkte von Rechtecken, der Stärke von Linien und Rahmen sowie der Form von Pfeilspitzen. Siehe „Auswählen von Linienattributen“ auf Seite 285.
Hintergrundauswahl-Tools		Zum Umschalten von einem Videohintergrund auf einen opaken Hintergrund und zum Ändern der Farben opaker Hintergründe. Siehe „Auswählen eines Hintergrunds“ auf Seite 268.
Textformatierungs-Tools		Zum Einstellen verschiedener Textattribute, wie Schriftart und -grad, Unterschneidung und Zeilenabstand. Siehe „Formatieren des Texts“ auf Seite 275.
Farbauswahlfelder		Zum Ändern der Farbe von Texten und Objekten. Siehe „Farbauswahl und Einstellen der Transparenz“ auf Seite 289.

Tabelle 7 Die Elemente der Titel-Symbolleiste (Forts.)

Tool		Beschreibung
Transparenzaus-wahlfelder		Zum Verändern der Transparenzwerte für Text und Objekte. Siehe „Einstellen der Transparenz“ auf Seite 293.
Tools für Farb- und Transparenzverläufe		Zum Mischen von zwei Farben oder zwei Transparenzwerten. Siehe „Kombinieren zweier Farben in einem Objekt“ auf Seite 290.
Schatten-Tools		Zum Erzeugen von Schlagschatten und Tiefenschatten für Texte und Objekte und zur Voranzeige der für Schatten eingestellten Softness. Siehe „Arbeiten mit Schatten“ auf Seite 295.

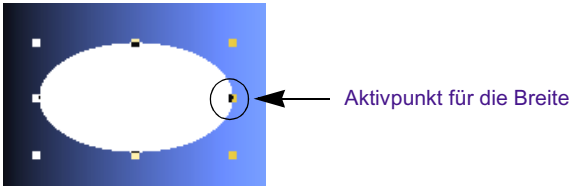
Das Auswahl-Tool

Das Auswahl-Tool ist eines der am häufigsten verwendeten Tools. Mit dem Auswahl-Tool können Sie gewisse Arbeitsvorgänge an den von Ihnen erstellten Objekten ausführen. Sie können sie beispielsweise verschieben, formatieren, ihre Größe ändern oder ihnen Farben zuordnen.

So wählen Sie ein Objekt aus:

- Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Objekt.

  Rund um das Objekt erscheinen so genannte Aktivpunkte.



Um gleichzeitig mehrere Objekte auszuwählen, gibt es diese Möglichkeiten:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie mit dem Auswahl-Tool nacheinander auf die einzelnen Objekte klicken.
- Klicken Sie in die Fläche außerhalb der Objekte und ziehen Sie ein Lasso um die Objekte.

So schalten Sie zwischen Auswahl-Tool und Text-Tool um:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf eine beliebige Stelle im Titel-Tool.

Nach der Benutzung eines Tools der Symbolleiste aktiviert Avid Xpress DV automatisch wieder das Auswahl-Tool, und der Mauszeiger nimmt die Form eines Pfeils an. Durch Doppelklicken auf ein Tool-Symbol können Sie verhindern, dass auf das Auswahl-Tool umgeschaltet wird.

Einrichten der Arbeitsumgebung

In diesem Abschnitt werden einige Funktionen des Titel-Tools beschrieben, die Sie beim Erstellen von Titeln und beim Zeichnen einsetzen können.

Sie können diese Funktionen während der Arbeit an einem Titel jederzeit einstellen oder ändern. Diese Einstellungen werden als Benutzereinstellungen gespeichert und erscheinen jedes Mal, wenn ein bestimmter Benutzer das Titel-Tool öffnet.

Installieren von Schriftarten

Bei der Gestaltung eines Titels mit dem Titel-Tool können Sie jede beliebige im System installierte Schriftart verwenden. Weitere Informationen zum Installieren von Schriftarten entnehmen Sie dem Handbuch zu Ihrem System.

Beim Installieren und Verwenden von Schriftarten ist Folgendes zu beachten:

- Um eine Schriftart zur Gestaltung von Titeln zu verwenden, die zurzeit nicht im Avid Xpress DV-System installiert ist, müssen Sie diese zunächst installieren.
- Wenn Sie ein Projekt aus einem anderen System übernehmen, vergewissern Sie sich vorher, dass alle Schriftarten (Fonts), die für Titel verwendet wurden, installiert sind. Sie müssen identisch sein (Variationen innerhalb einer Schriftfamilie sind nicht zulässig). Wenn Ihr System eine in einem Titel enthaltene Schriftart nicht erkennt, wird das Dialogfeld Font Replacement angezeigt. Hier können Sie die fehlende durch eine andere Schriftart ersetzen. Weitere Informationen zum Ersetzen von Schriftarten finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide*.
- Wenn Sie ein Projekt aus einem anderen System auf einer bestimmten Plattform (Windows oder Macintosh) auf eine andere Plattform übernehmen, müssen Sie evtl. einige in dem Projekt enthaltene Schriftarten durch andere ersetzen. Windows- und Macintosh-Schriftarten unterscheiden sich mitunter, auch wenn sie den gleichen Namen haben. Wenn Ihr System eine in einem Titel enthaltene Schriftart nicht erkennt, wird das Dialogfeld Font Replacement angezeigt. Hier können Sie die fehlende durch eine andere Schriftart ersetzen. Weitere Informationen zum Ersetzen von Schriftarten finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide*.
- Wenn Sie Titel mit einer Schriftgröße von 128 Punkt oder größer erstellen möchten, verwenden Sie TrueType® Schriftarten. Bei einigen Schrifttypen, die nicht TrueType sind, ist die Anzeige bei einem Schriftgrad ab 128 Punkt nicht zuverlässig.

Titelvorschau

Avid Xpress DV erstellt Texte und Objekte in Titeln unter Verwendung von Anti-Aliasing mit einem 8-Bit-Alpha-Kanal. Das Anti-Aliasing-Verfahren gewährleistet, dass die Ränder von Text, Linien und Objekten unabhängig von der Größe geglättet werden.

Sie können einen Titel in der Vorschau mit Konturglättung betrachten, so wie Avid Xpress DV ihn speichern würde. Titel werden stets im Anti-Aliasing-Format gespeichert.

Im Vorschaumodus werden Titelobjekte wie folgt angezeigt:

- Wenn Sie Grafikmerkmale von Titelobjekten (d.h. Farben, Schatten, Ränder und Transparenz) ändern, bleibt die Vorschau mit Anti-Aliasing weiterhin verfügbar.
- Wenn Sie Textobjekte markieren und Textformate aus dem Popup-Menü Styles zuordnen, bleibt die Vorschau mit Anti-Aliasing weiterhin verfügbar.
- Wenn Sie auf ein Textobjekt klicken, um es mit dem Text-Tool zu bearbeiten, wird der Text nicht mit geglätteten Kanten (d.h. ohne Anti-Aliasing) angezeigt. Wenn Sie den Text bearbeitet haben und auf eine Fläche außerhalb des Objekts klicken, um es zu deaktivieren, wird die Vorschau mit Anti-Aliasing wiederhergestellt.

So zeigen Sie Titel mit Anti-Aliasing an:

▶ Wählen Sie im Menü Object die Option Preview.

Wenn Sie Preview wählen, erscheint ein Häkchen neben dem Befehl Preview und die Titel werden mit Anti-Aliasing angezeigt. Wenn Sie Preview deaktivieren, erscheint kein Häkchen neben dem Befehl Preview und Titel werden ohne Anti-Aliasing angezeigt.

Anzeigen der Markierungen für den sicheren Titel- oder Aktionsbereich

Im Titel-Tool zeigt Avid Xpress DV standardmäßig zwei umrahmte Felder als Markierungen an (siehe die Abbildung am Beginn des Abschnitts „Titel-Tool“ auf Seite 260). Das innere Feld bildet den sicheren Titelbereich. Alle für TV-Sendungen verwendeten Texte sollten innerhalb dieses inneren Felds liegen. Das äußere Feld stellt den sicheren Aktionsbereich für die Videoanzeige dar. Diese Markierungen werden bei PAL- und NTSC-Projekten automatisch angepasst.

So zeigen Sie die Markierungen für den sicheren Titel- bzw. Aktionsbereich an:

- Wählen Sie im Menü Object die Option Safe Title Area/Global Grid.

Sichere Farben

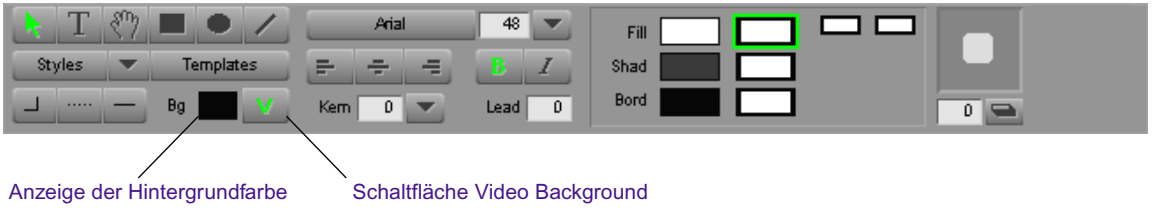
Wenn Sie vorhaben, Ihren Titel für eine Fernsehausstrahlung zu benutzen, können Sie im Menü Object den Befehl Safe Colors auswählen. Dieser Befehl zeigt nur Farben mit niedrigem Sättigungsgrad zur Verwendung für Texte, Objekte und als Hintergrundfarbe an. Farben mit niedrigem Sättigungsgrad wirken in Verbindung mit Video am besten. Der Befehl Safe Colors ist standardmäßig voreingestellt.

So zeigen Sie nur sichere Farben an:

- Wählen Sie im Menü Object den Befehl Safe Colors.

Auswählen eines Hintergrunds

Verwenden Sie die Schaltfläche Video Background , um von einem Videohintergrund auf einen opaken Farbhintergrund umzuschalten.



Umschalten zwischen Video- und Farbhintergrund

Wenn sich eine Sequenz im Composer-Monitor befindet, wird das Titel-Tool mit einem Videohintergrund geöffnet. Die Position, an der der Positionszeiger sich in der Timeline befindet, wenn das Titel-Tool geöffnet wird, legt fest, welches Videobild angezeigt wird. Wenn sich keine Sequenz im Composer-Monitor befindet, öffnet sich das Titel-Tool, ohne Video anzuzeigen (der Hintergrund erscheint schwarz).

Während Sie einen Titel erstellen, der vor einem Videohintergrund erscheinen soll, ist die Schaltfläche Video Background grün.

Benutzen Sie das Hintergrundvideo als Bezugsbild. Es wird nicht Teil des Titels, den Sie erstellen. Sie können den Titel an einer beliebigen Stelle in die momentan geladene oder in eine andere Sequenz einfügen.

So schalten Sie zwischen einem Videohintergrund und einem opaken Farbhintergrund um:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Video Background.

  Das **V** auf der Schaltfläche ist grün, wenn der Videohintergrund ausgewählt wurde, und schwarz, wenn ein opaker Farbhintergrund ausgewählt wurde.

Aktualisieren des Videohintergrunds

Während Sie im Titel-Tool einen Titel erstellen, können Sie jederzeit den Videohintergrund aktualisieren.

So aktualisieren Sie den Videohintergrund:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche Video Background (**V**), um den Videohintergrund zu aktivieren (falls dies nicht bereits geschehen ist).

   Die Schaltfläche Video Background wird grün.

2. Verschieben Sie den Positionszeiger in der Timeline oder im Composer-Monitor, um das neue Bild anzuzeigen.

3. Klicken Sie erneut in den Videohintergrund des Titel-Tools, um ihn auszuwählen.

   Avid Xpress DV aktualisiert den Hintergrund, um den aktuellen Inhalt des Composer-Monitors wiederzugeben.

Erstellen eines farbigen Hintergrunds

Erstellen eines Titels vor einem opaken, farbigen Hintergrund:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Video Background (**V**), um den Videohintergrund auszuschalten (falls er noch eingeschaltet ist).

   Die Schaltfläche Video Background wird schwarz.

2. Klicken Sie in die Anzeige der Hintergrundfarbe (Bg), und halten Sie die Maustaste gedrückt.

   Die Farbauswahl des Titel-Tools wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit der Farbauswahl des Titel-Tools, der Pipette oder dem Windows-Farbdialogfeld bzw. dem Macintosh Color Picker eine Farbe aus. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Farbauswahl und Einstellen der Transparenz“ auf Seite 289. Die Standardhintergrundfarbe ist schwarz.

Wenn Sie einen Titel mit einem farbigen Hintergrund erstellen, ist er opak und kann nicht über ein Videobild gekeyt werden.

Ausrichtungs- und Positionierungsraster

Zum Ausrichten von Text und Objekten können Sie ein Ausrichtungsraster als Hilfsmittel einblenden. Das sichtbare Raster gehört nicht zum Titel, und Avid Xpress DV speichert es nicht zusammen mit dem Titel ab.

Sie können Text und Objekte auch am Positionierungsraster ausrichten. Das Positionierungsraster ist ein unsichtbares Raster zum Positionieren und Verbinden von Objekten. Das Positionierungsraster besteht aus vier Linien pro Linie im sichtbaren Raster. Jedes Quadrat im Raster ist also in vier unsichtbare vertikale und horizontale Rasterlinien unterteilt. Text und Objekte können auf diese Linien springen.

So blenden Sie ein Raster ein:

- Wählen Sie im Menü Alignment den Menüpunkt Show Alignment Grid.

So lassen Sie Objekte auf einer Rasterlinie einrasten:

- Wählen Sie im Menü Alignment den Befehl Align to Grid.

  Wenn Sie im Titel-Tool ein Objekt erstellen und verschieben, springt das Objekt auf die nächste Rasterlinie.

Anzeigen des Titel-Tools im Vordergrund

Wenn das Titel-Tool von einem anderen Fenster verdeckt wird, können Sie in Avid Xpress DV das Tool mit einem entsprechenden Befehl wieder sichtbar machen.

So holen Sie das Titel-Tool in den Vordergrund:

- Wählen Sie im Menü Windows die Option Title Tool.

Arbeiten mit Text

Wenn Sie das Titel-Tool öffnen, ist das Text-Tool aktiviert, und Sie in das Titel-Tool klicken und sofort Text eingeben.

So verwenden Sie das Text-Tool zu einem anderen Zeitpunkt:

- Klicken Sie auf das Text-Tool und dann auf eine beliebige Stelle im Textobjekt. Geben Sie den gewünschten Text ein.

  Der Mauszeiger hat die Form eines senkrechten Strichs und zeigt die Position im Text an. Das Text-Tool bleibt so lange aktiviert, bis Sie ein anderes Tool auswählen.

So schalten Sie zwischen Auswahl-Tool und Text-Tool um:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf eine beliebige Stelle im Titel-Tool.

Informationen zur Textvorschau mit Anti-Aliasing finden Sie unter „Titelvorschau“ auf Seite 266.

Erstellen von Text

So erstellen Sie Text:

1. Klicken Sie auf das Text-Tool.

   Der Cursor verwandelt sich in einen senkrechten Balken.

2. Klicken Sie im Bild auf die Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten.

   Es wird eine Einfügemarke angezeigt.

3. Geben Sie den Text ein. Für einen erzwungenen Zeilenumbruch drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).

Der Zeilenumbruch erfolgt automatisch direkt während der Texteingabe. Um den Zeilenumbruch zu korrigieren, ändern Sie einfach die Breite des Textobjekts. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Ändern der Größe von Textobjekten“ auf Seite 273.

4. Nach der Texteingabe klicken Sie auf das Auswahl-Tool in der Symbolleiste, um das Textobjekt zu deaktivieren.

Der Text wird standardmäßig linksbündig formatiert. Informationen zum Ändern der Textausrichtung finden Sie unter „Ausrichten des Textes“ auf Seite 279.

Beim Erstellen eines Textobjekts entsteht auf der rechten Seite des Texts (bzw. bei rechtsbündig ausgerichtetem Text auf der linken Seite) eventuell überflüssiger Leerraum („weißer Platz“). Sie können den überflüssigen Leerraum entfernen, was vor allem dann sinnvoll ist, wenn Sie mit den Befehlen des Menüs Alignment arbeiten möchten.

So löschen Sie überflüssigen Leerraum in einem Textobjekt:

- Klicken Sie auf den mittleren Aktivpunkt an der rechten Seite des Textfelds und ziehen Sie ihn nach links näher an den Text heran.

  (Wenn der Text rechtsbündig ausgerichtet ist und sich auf der linken Seite überflüssiger Leerraum befindet, klicken Sie auf den mittleren Aktivpunkt an der linken Seite des Textfelds und ziehen ihn nach rechts).

Kopieren und Einfügen von Text

Sie können Text aus einem Textverarbeitungsprogramm oder Texteditor direkt ins Titel-Tool kopieren und einfügen.

Mit Avid Xpress DV können Sie im Titel-Tool nur Textobjekte bis zu einer bestimmten Größe erzeugen. Verzichten Sie nach Möglichkeit auf das Einfügen langer (mehrere Seiten aus einem Textverarbeitungsprogramm umfassender) Textblöcke ins Titel-Tool. Es ist sinnvoller, stattdessen kleinere Textblöcke in mehrere Textobjekte einzufügen.

So kopieren Sie Text und fügen ihn in das Titel-Tool ein:

1. Klicken Sie auf das Text-Tool.

   Der Cursor verwandelt sich in einen senkrechten Balken.

2. Klicken Sie im Bild auf die Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten.

   Es wird eine Einfügemarke angezeigt.

3. Öffnen Sie die Textdatei in einem Textverarbeitungsprogramm oder Texteditor.

4. Markieren Sie den Text in der Textverarbeitung oder im Texteditor, und wählen Sie aus dem Menü Edit den Befehl Copy, oder drücken Sie die Tastenkombination Strg+C (Windows) bzw. ⌘+C (Macintosh).

5. Klicken Sie erneut auf das Titel-Tool, um es zu aktivieren.

6. Fügen Sie mit der Tastenkombination Strg+V (Windows) bzw. ⌘+V (Macintosh) den Text an der Einfügemarke ein.

   Der eingefügte Text nimmt die Attribute an, die aktuell in der Symbolleiste des Titel-Tools eingestellt sind.

Ändern der Größe von Textobjekten

Wird die Größe eines Textobjekts geändert, behält der Text dieselbe Größe bei, passt sich jedoch durch Zeilenumbruch der neuen Form an.

So ändern Sie die Größe eines Textobjekts:

1. Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Textobjekt.

2. Klicken Sie auf einen der Aktivpunkte zum Modifizieren der Objektbreite, und verändern Sie sie durch Ziehen mit der Maus.

Sie können nur die Breite eines Textobjekts modifizieren. Seine Höhe wird automatisch durch die Größe des Texts und die Anzahl der Wörter festgelegt.

Neuplatzieren von Textobjekten

So platzieren Sie ein Textobjekt neu:

1. Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Textobjekt.
2. Zum Verschieben des Texts haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Objektmitte und ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position.
   - Verschieben Sie das Objekt mit den Pfeiltasten um jeweils ein Pixel.
   - Verwenden Sie die Befehle aus dem Menü Alignment, um den Text richtig zu platzieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Ausrichten von Objekten“ auf Seite 304.

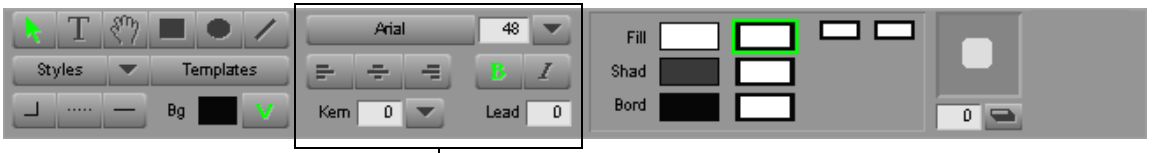
Bearbeiten eines Textblocks

So bearbeiten Sie einen bestehenden Textblock:

1. Klicken Sie auf das Text-Tool.
2. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Text.
3. Bearbeiten Sie den Text nach Bedarf wie folgt:
   - Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten durch den Textblock.
   - Fügen Sie zusätzliche Buchstaben ein.
   - Für einen Zeilenumbruch drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).
   - Markieren Sie Buchstaben durch Ziehen mit der Maus.
   - Benutzen Sie die Befehle Cut, Copy und Paste im Menü Edit.
   - Benutzen Sie die Löschtaste.
   - Ändern Sie die Formatierung des markierten Texts wie unter „Formatieren des Texts“ auf Seite 275 beschrieben.

Formatieren des Texts

Mit den Textformatierungs-Tools bestimmen Sie das Aussehen des Texts.



Textformatierungs-Tools

Sie können folgende Textattribute eines Textobjekts oder eines markierten Textblocks verändern:

- aktuelle Schriftart
- Schriftgrad
- Fett- und Kursivformatierung
- Kerning (Unterschneiden)
- Leading (Zeilenabstand)

Folgende Attribute können nur am ganzen Textobjekt modifiziert werden:

- Farbe (siehe „Einstellen der Farbe“ auf Seite 290)
- Transparenz (siehe „Einstellen der Transparenz“ auf Seite 293)
- Schlag- und Tiefenschatten (siehe „Arbeiten mit Schatten“ auf Seite 295)
- Umrahmter Text (siehe „Auswählen einer Linien- oder Rahmenstärke“ auf Seite 286)
- Ausrichtung (siehe „Ausrichten des Textes“ auf Seite 279)

Bei der Texteingabe ist nur die Textfarbe sichtbar. Schatten, Konturen und andere Farbattribute werden erst sichtbar, wenn Sie mit der Texteingabe fertig sind und auf das Auswahl-Tool klicken.

Wenn Sie Textelemente im Titel unterschiedlich gestalten möchten, erzeugen Sie für jede Attributkonfiguration ein eigenes Textobjekt.

Auswählen von Text zum Formatieren

So wählen Sie den gesamten Text in einem Textobjekt aus:

- Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Textobjekt.

So markieren Sie einen Textblock in einem Textobjekt, um Zeichen oder Wörter in einem Textobjekt zu formatieren:

- Klicken Sie auf das Text-Tool und ziehen Sie es über den zu markierenden Text.

Einstellen der Standardtextattribute

Wenn Sie das Programm starten und das Titel-Tool öffnen, verwendet Avid Xpress DV die Standardtextattribute. Diese Vorgaben können jederzeit geändert werden. Änderungen, die Sie an den Vorgabewerten vornehmen, bleiben wirksam, bis Sie das Programm beenden.

So ändern Sie die Standardtextattribute:

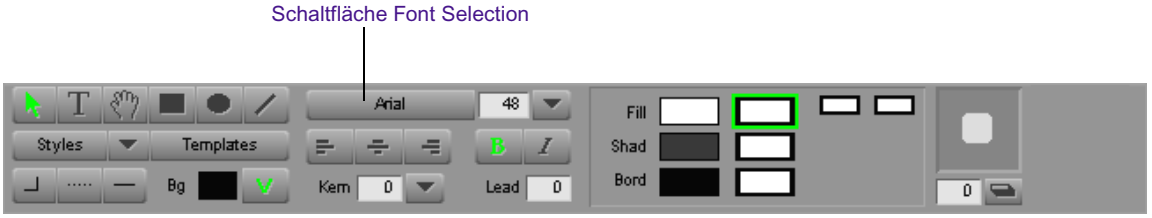
1. Klicken Sie auf das Auswahl-Tool.
2. Klicken Sie in das Titel-Tool, ohne jedoch Text zu markieren.
3. Verändern Sie eines oder mehrere der Textattribute.

Avid Xpress DV wendet die neuen Standardattribute ab sofort auf neu eingegebenen Text an.

Ändern der Schriftart

Das Menü Font Selection zeigt die momentan verwendete Schriftart an und ermöglicht Ihnen, eine andere Schriftart auszuwählen.

Beim erstmaligen Öffnen des Titel-Tools ist die angezeigte Schriftart die bevorzugte Systemschrift. Wenn Sie ein bestehendes Textobjekt auswählen zeigt das Menü Font Selection die Schriftart dieses Textobjekts an.



Das Menü Font Selection listet alle Schriftarten auf, die momentan auf Ihrem System installiert sind.

So ändern Sie die Schriftart:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Font Selection und wählen Sie eine Schriftart aus dem Menü.

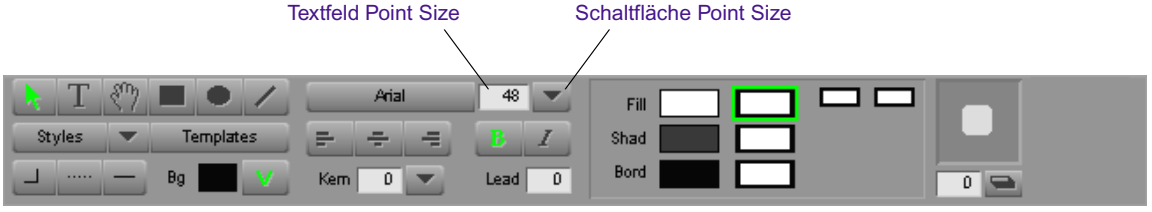
  Das System zeigt den Namen der Schriftart im Menü Font Selection an und verwendet diese Schriftart, bis Sie während der Bearbeitung eine andere auswählen.

Beim Markieren eines bestehenden Textobjekts zeigt das Menü Font Selection die Schriftart des Textobjekts an.

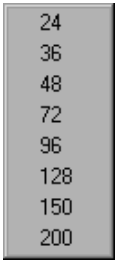
Ändern des Schriftgrads

Der Schriftgrad steuert die Größe der Zeichen im markierten Text. *Punkt* ist eine typographische Maßeinheit. Eine Pica entspricht 12 Punkt und ein Zoll 72 Punkt.

Sie können den Schriftgrad vor oder nach der Texteingabe festlegen.



Popup-Menü Point Size

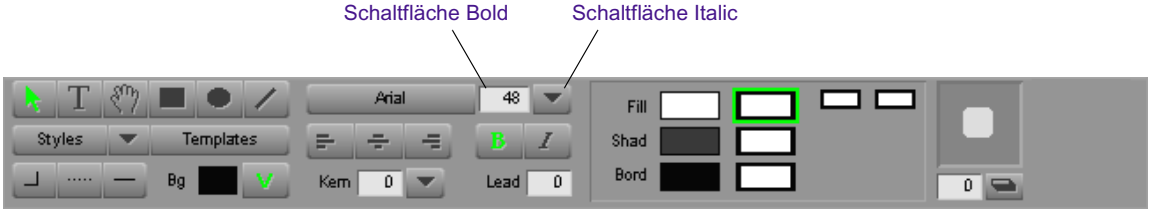


Zum Ändern des Schriftgrads haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Point Size, und wählen Sie aus dem Popup-Menü einen Standardwert für den Schriftgrad.
- Doppelklicken Sie in das Textfeld Point Size, geben Sie einen Schriftgrad zwischen 5 und 999 ein, und bestätigen Sie mit der Eingabe- (Windows) oder Return-Taste (Macintosh).
- Klicken Sie in das Textfeld und benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben und nach unten, um den Wert schrittweise zu ändern.

Fett- oder Kursivformatieren des Texts

Die Schaltflächen Bold und Italic befinden sich unterhalb das Textfelds Point Size.



Auch das Menü Object enthält Funktionen für Fett- und Kursivtext.

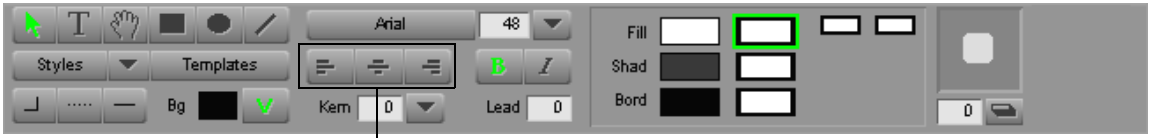
So ändern Sie das Textformat:

- Markieren Sie den zu formatierenden Text und klicken Sie auf eine der Schaltflächen Bold oder Italic oder wählen Sie im Menü Object den entsprechenden Befehl.

  Sie können beide Formatierungen zusammen verwenden, wenn Sie Text sowohl fett als auch kursiv formatieren möchten.

Ausrichten des Textes

Die Schaltflächen für die Textausrichtung befinden sich unter dem Menü Font Selection. Mit *Textausrichtung* kann der Text in einem bestehenden Textobjekt oder neu eingegebener Text wie gewünscht formatiert werden.



Schaltflächen zur Textausrichtung

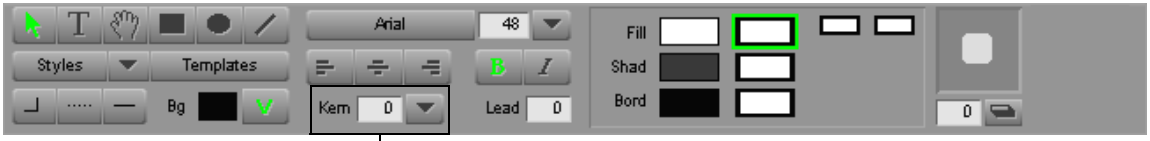
Zum Ausrichten des Texts haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die linke Schaltfläche, um den Text linksbündig zu formatieren.
- Klicken Sie auf die mittlere Schaltfläche, um den Text zu zentrieren.
- Klicken Sie auf die rechte Schaltfläche, um den Text rechtsbündig zu formatieren.

Manuelles Unterschneiden des Texts (Kerning)

Kerning verbessert das Aussehen eines Titels durch Korrektur des Zeichenabstands. Der Zeichenabstand lässt sich vergrößern oder verkleinern. So ist es möglich, den Text in einem Titel lesbarer zu gestalten oder besondere Effekte zu erzielen (z.B. extrem große Abstände zwischen den Zeichen).

Die Kerning-Steuerelemente befinden sich unter den Schaltflächen für die Textausrichtung.



Textfeld Kerning und Auswahlschaltfläche Kerning

Sie können ganze Textobjekte oder (manuell) einzelne Buchstabenpaare oder Textteile unterschneiden. Wenn Sie beispielsweise in einem Titel eine Kursivschrift mit einer Normalschrift kombinieren, ist es möglicherweise sinnvoll, den Abstand zwischen den Zeichen zu korrigieren.

Zum Ändern der Unterschneidung zwischen zwei Zeichen oder innerhalb von Zeichengruppen sind die Pfeiltasten zu verwenden.

Weites Unterschneiden

Normales Unterschneiden

Enges Unterschneiden

Dazu können Sie vordefinierte Kerning-Optionen aus dem Menü auswählen oder eigene Werte definieren. Positive Werte vergrößern, negative Werte verringern den Abstand. Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie den Wert schrittweise ändern.

Manuelles Kerning

So führen Sie manuelles Kerning mit den Pfeiltasten durch:

1. Klicken Sie auf das Text-Tool.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger zwischen zwei Zeichen oder markieren Sie mehrere Zeichen, deren Abstände anzupassen sind.
3. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und verringern bzw. vergrößern Sie mit den Pfeiltasten nach rechts bzw. nach links den Abstand zwischen den Buchstaben.

Verwenden vordefinierter Kerningwerte

So passen Sie die Unterschneidung mit Hilfe der vordefinierten Werte im Menü an:

Sie können den vordefinierten Unterschneidungswert vor der Texteingabe auswählen.

1. Markieren Sie den Text.
2. (Optional) Klicken Sie auf die Auswahlschaltfläche Kerning, und wählen Sie die Option Pair Kerning, um zu große Abstände zwischen einzelnen Buchstabenpaaren zu reduzieren. Kerning von Buchstabenpaaren kann nur auf Schriftarten angewendet werden, die Kerning-Tabellen unterstützen (z.B. Palatino).

3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Kerning die gewünschte Kerning-Option aus.
   - **Loose**: vergrößert den Abstand zwischen Buchstaben.
   - **Normal**: keine Veränderung.
   - **Tight**: verringert den Abstand zwischen den Zeichen.

   Avid Xpress DV wendet die Unterschneidung auf das gesamte Textobjekt an.

Das Textfeld Kerning

Zum Anpassen der Textunterschneidung mit dem Textfeld haben Sie folgende Möglichkeiten:

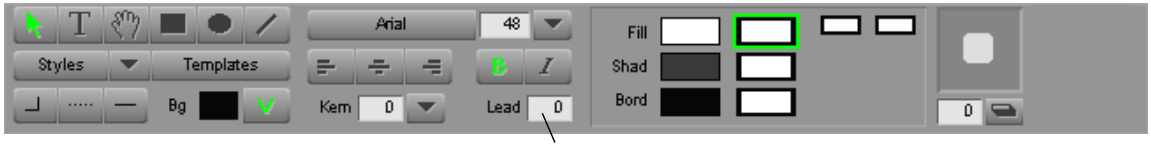
- Klicken Sie auf das Textfeld Kerning, und tragen Sie einen positiven oder negativen numerischen Wert ein. Die Werte sind Prozentsätze des Schriftgrads.
- Klicken Sie auf das Textfeld Kerning, und benutzen Sie die Pfeiltaste nach oben bzw. Pfeiltaste nach unten, um den Wert zu ändern.

  Avid XpressDV wendet die Unterschneidung auf das gesamte Textobjekt an.

Anpassen des Zeilenabstands

Verwenden Sie das Textfeld *Leading*, um den Abstand zwischen den Zeilen eines Titels einzustellen.

Dieser Wert wird in Punkt gemessen, und zwar jeweils von der Grundlinie einer Textzeile bis zur Grundlinie der nächsten. Das Titel-Tool verwendet den für die jeweilige Schriftart vorgesehenen Wert. Positive Werte vergrößern den Zeilenabstand, negative Werte verringern ihn. Bei Sans Serif (serifenlosen) Schriftarten, bei „hohen“ Schriften oder Fettdruck sowie bei Schriftarten mit stark betontem vertikalen Charakter sollten Sie möglicherweise den Abstand vergrößern.



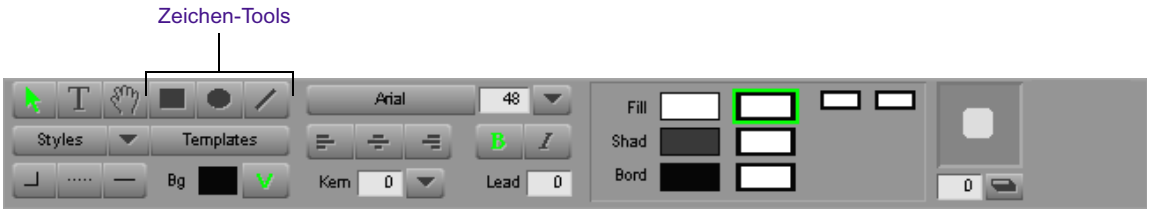
So stellen Sie den Zeilenabstand ein:

1. Klicken Sie in das Textfeld Leading.
2. Geben Sie den Wert (in Punkt) ein, um den die Vorgabeeinstellung des für eine Schriftart vorgesehenen Zeilenabstands vergrößert (positiv) oder verkleinert (negativ) werden soll.

   Avid Xpress DV passt den Zeilenabstand unmittelbar an.

Erstellen von Grafikobjekten

Mit den Zeichen-Tools können Sie Grafikobjekte, wie Quadrate, Rechtecke, Kreise, Ellipsen und Linien zeichnen. Um mit einem dieser Tools zu arbeiten, wählen Sie die entsprechende Figur aus.



Wenn ein Grafikobjekt einmal erstellt ist, können folgende Attribute verändert werden:

- Zum Abrunden der Ecken eines Rechtecks, zum Anpassen der Stärke von Linien oder Textumrandungen oder zum Hinzufügen von Pfeilspitzen siehe „Auswählen von Linienattributen“ auf Seite 285.
- Wie Sie die Farben eines Grafikobjekts ändern oder mischen, wird unter „Einstellen der Farbe“ auf Seite 290 beschrieben.
- Wie Sie einen Schlag- oder Tiefenschatten erzeugen, wird unter „Arbeiten mit Schatten“ auf Seite 295 beschrieben.
- Wie Sie einem Objekt oder dem Schatten eines Objekts Transparenz hinzufügen, wird unter„Einstellen der Transparenz“ auf Seite 293 beschrieben.

Wenn Sie mit einem Zeichen-Tool ein Objekt erstellen und dieses dann deaktivieren, verwandelt sich der Mauszeiger normalerweise automatisch wieder in das Auswahl-Tool. Dies können Sie verhindern, indem Sie das Zeichen-Tool mit einem Doppelklick aus der Symbolleiste des Titel-Tools auswählen.

Zeichnen eines Quadrats oder Rechtecks

So zeichnen Sie ein Quadrat oder Rechteck:

1. Klicken Sie auf das Quadrat/Rechteck-Tool.

   Der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz.

2. Klicken Sie in das Titel-Tool, und erzeugen Sie mit der Maus ein elliptisches Objekt.

Wenn Sie beim Ziehen mit der Maus die Umschalttaste gedrückt halten, erzeugt das Tool ein Quadrat.

Zeichnen von Kreisen oder Ellipsen

So zeichnen Sie einen Kreis oder eine Ellipse:

1. Klicken Sie auf das Ellipsen-Tool.

   Der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz.

2. Klicken Sie in das Titel-Tool, und erzeugen Sie mit der Maus ein elliptisches Objekt.

Wenn Sie beim Ziehen mit der Maus die Umschalttaste gedrückt halten, entsteht ein Kreis.

Zeichnen einer Linie

So zeichnen Sie eine Linie:

1. Klicken Sie auf das Linien-Tool.

   Der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz.

2. Klicken Sie in das Titel-Tool, und erzeugen Sie mit der Maus eine Linie.

Wenn Sie beim Ziehen mit der Maus die Umschalttaste gedrückt halten, entsteht entweder eine horizontale oder eine vertikale Linie (je nachdem, in welche Richtung Sie ziehen).

Auswählen von Linienattributen

Linienattribut-Tools

Verwenden Sie die Tools für Linienattribute, um die Ecken eines Rechtecks abzurunden, die Stärke von Linien und Rahmen auszuwählen und den Endpunkten von Linien Pfeilspitzen hinzuzufügen.

Die folgenden Zeichenattribute lassen sich ebenfalls ändern:

- Farbe (siehe „Einstellen der Farbe“ auf Seite 290)
- Transparenz (siehe „Einstellen der Transparenz“ auf Seite 293)
- Schlag- und Tiefenschatten (siehe „Arbeiten mit Schatten“ auf Seite 295)

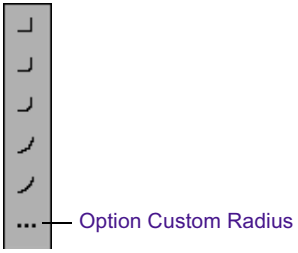
Wenn Sie kein Objekt markiert haben und ein Linienattribut auswählen, verwendet Avid Xpress DV dieses für alle neuen Objekte, die Sie erzeugen, als Standardeinstellung.

Abrunden von Ecken

So runden Sie die Ecken eines Vierecks ab:

1. Markieren Sie ein Viereck.
2. Klicken Sie auf das Box Corner-Tool (Schaltfläche links).

   Das Popup-Menü Corner Selection öffnet sich.



3. Wählen Sie eine Abrundungsoption aus dem Popup-Menü, oder wählen Sie die Option Custom Radius, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie einen Radius eingeben können.
4. Bei Wahl der Option Custom Radius tragen Sie im Dialogfeld einen ganzzahligen Wert (in Pixel) zur Angabe des benutzerdefinierten Radius ein, und klicken Sie auf OK. Der maximale Wert für den Radius beträgt 200.

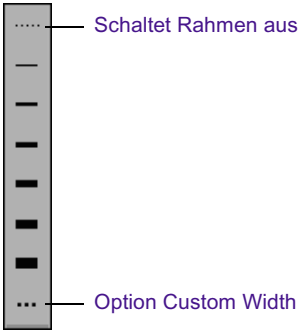
Auswählen einer Linien- oder Rahmenstärke

Mit dem Rahmenstärken-Tool können Sie die Stärke der mit den Zeichen-Tools erstellten Linien ändern oder einen Text bzw. Grafikobjekte mit einer Konturlinie versehen.

So wählen Sie eine Linien- oder Rahmenstärke:

1. Markieren Sie ein Objekt (wie z.B. eine Linie, eine Figur oder ein Textobjekt).
2. Klicken Sie auf das Tool Border Width (Schaltfläche in der Mitte).

   Das Popup-Menü Border Width wird eingeblendet.



3. Wählen Sie zwischen den Standardstärken aus, oder öffnen Sie mit der Option Custom Widthein Dialogfeld zur Eingabe einer benutzerdefinierten Stärke.
4. Bei Wahl der Option Custom Width tragen Sie im Dialogfeld einen ganzzahligen Wert (in Pixel) zur Angabe einer benutzerdefinierten Rahmenstärke ein, und klicken Sie auf OK. Wählen Sie für Linien den Mindestwert 1 und für Objektumrisse mindestens 0. Der maximale Wert für die Stärke ist 200.

Wenn eine Linie markiert ist, ändert sich ihre Stärke. Haben Sie ein Objekt markiert, ändert sich die Linienstärke seiner Kontur.

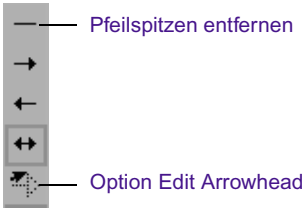
Text mit Rahmen

Hinzufügen von Pfeilspitzen

So fügen Sie einer Linie Pfeilspitzen hinzu:

1. Markieren Sie eine Linie.
2. Klicken Sie auf das Pfeilspitzen-Tool (Schaltfläche rechts).

   Das Popup-Menü zur Auswahl von Pfeilspitzen öffnet sich.



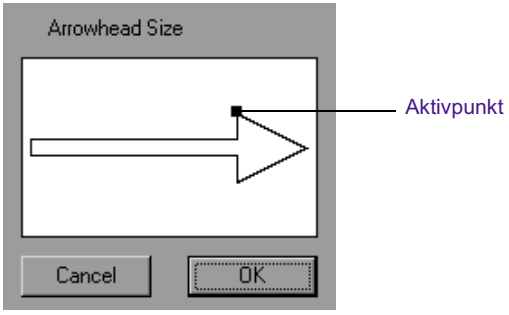
3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü eine Pfeilspitzenform oder die Option Edit Arrowhead wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

Ändern der Pfeilspitzengröße

So ändern Sie die Pfeilspitzengröße:

1. Markieren Sie eine Linie.
2. Klicken Sie auf das Pfeilspitzen-Tool.
3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü die Option Edit Arrowhead.

   Das Dialogfeld Arrowhead Size wird geöffnet.



4. Klicken Sie auf den Aktivpunkt der Pfeilspitze, und ändern Sie die Größe bzw. Form der Pfeilspitze durch Ziehen in vertikaler bzw. horizontaler Richtung.

Die Form der Pfeilspitze ändert sich proportional zur Stärke der Linie.

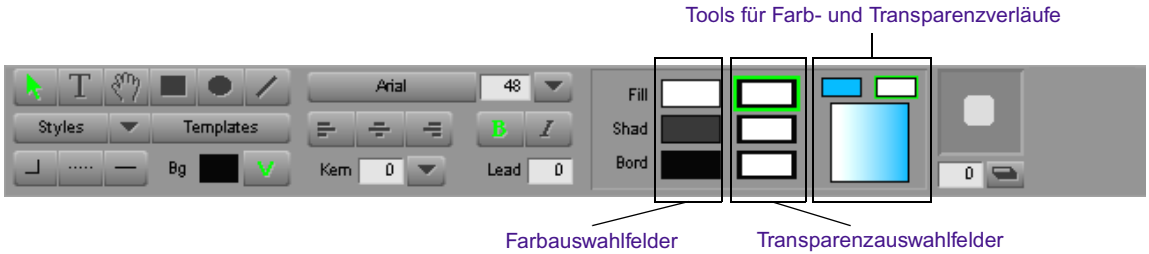
5. Klicken Sie auf OK.

   Die Linie endet jetzt in einer Pfeilspitze.

Farbauswahl und Einstellen der Transparenz

Farbe und Transparenz lassen sich für Text- und Grafikobjekte und für ihre Schatten und Ränder (Rahmen) einstellen.

Die folgende Abbildung zeigt die Felder für Farbe und Transparenz:



- In den Farbauswahlfeldern können Sie die Farben für Füllung (Fill), Schatten (Shad) und/oder Rahmen (Bord) bestimmen.
- In den Transparenzauswahlfeldern können Sie die Transparenz der Füllung, des Schattens und/oder des Rahmens bestimmen.
- Wenn Sie ein Auswahlfeld für Füll- oder Rahmenfarbe oder ein Feld für den Transparenzwert aufrufen, werden die Tools für Farb- und Transparenzverläufe angezeigt.

Bei Auswahl eines Farbauswahlfeldes zeigen die kleineren Fenster oben die beiden Farben, die für den Verlauf kombiniert werden. Das größere, untere Anzeigefenster zeigt die Farbkombination und gestattet Ihnen, die Richtung des Farb- oder Transparenzverlaufs zu bestimmen.

Bei Auswahl von Transparenzwerten mit Hilfe der Transparenzauswahlfelder zeigen die oberen Felder die beiden Transparenzwerte an, die für den Verlauf kombiniert werden. Im unteren Fenster können Sie die Richtung des Transparenzverlaufs festlegen.

Einstellen der Farbe

Sie können eine Farbe zum Ausfüllen eines Text- oder Grafikobjekts, eine Farbe für den Schatten oder eine Farbe für den Rahmen auswählen.

So wählen Sie eine Farbe aus:

1. Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Text- oder Grafikobjekt. Ist kein Objekt markiert, wird die Farbe auf das nächste von Ihnen erzeugte Objekt angewendet.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf eines der Farbauswahlfelder und halten Sie die Maustaste gedrückt:
   - Füllfarbe (Fill): verleiht dem Objekt Farbe.
   - Schatten (Shad): verleiht dem Schatten des Objekts Farbe.
   - Rahmen (Bord): verleiht der Kontur oder Umrahmung des Objekts Farbe.

   Die Farbauswahl des Titel-Tools wird eingeblendet.
3. Wählen Sie mit den Steuerelementen der Farbauswahl des Titel-Tools eine Farbe aus. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Die Farbauswahl des Titel-Tools“ auf Seite 292.

Kombinieren zweier Farben in einem Objekt

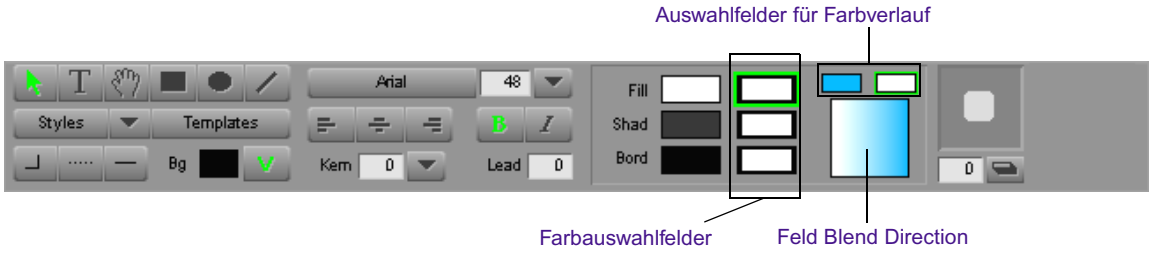
Mit Avid Xpress DV können Sie zwei Farben in einem Text- oder Grafikobjekt oder in einem Rahmen kombinieren. Sie können auch die Richtung des Verlaufs bestimmen.

Verläufe sind bei der Füll- und Rahmenfarbe, nicht jedoch bei der Schattenfarbe möglich.

So kombinieren Sie zwei Farben:

1. Markieren Sie ein Text- oder anderes Objekt.
2. Klicken Sie auf das Auswahlfeld der Füllfarbe oder Rahmenfarbe.

   Die Felder Color Blend Selection erscheinen.



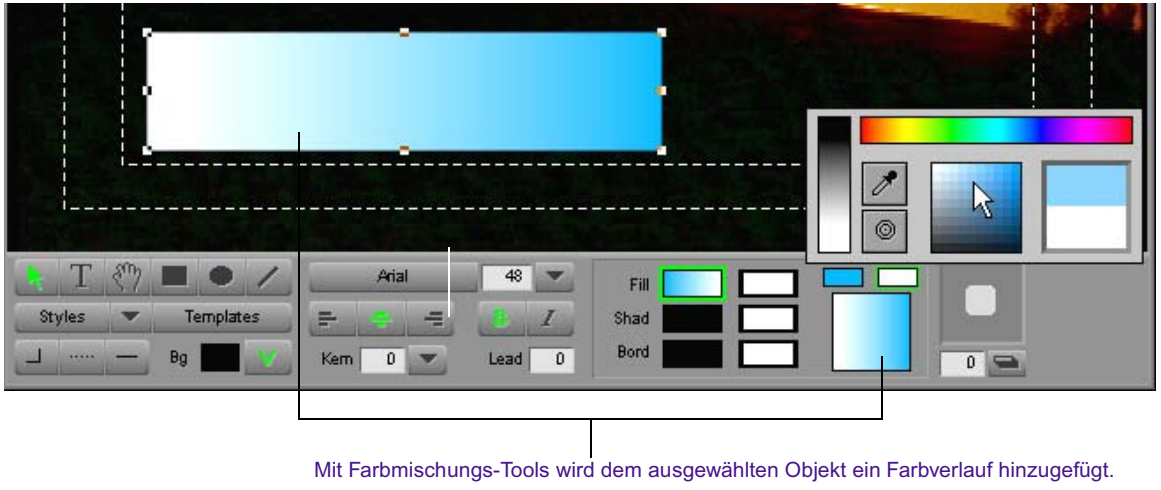
3. Klicken Sie auf eines der Felder, und halten Sie die Maustaste gedrückt.

   Die Farbauswahl des Titel-Tools wird eingeblendet.

4. Wählen Sie mit den Steuerelementen der Farbauswahl des Titel-Tools eine Farbe aus. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Die Farbauswahl des Titel-Tools“ auf Seite 292.

   Das Feld zur Bestimmung der Verlaufsrichtung erscheint. In diesem Feld ist die Mischung zu sehen. Es ermöglicht Ihnen, die Richtung des Farbverlaufs (z.B. von links nach rechts) zu bestimmen.

5. Klicken Sie auf das zweite Auswahlfeld, und wählen Sie die zweite Farbe aus.



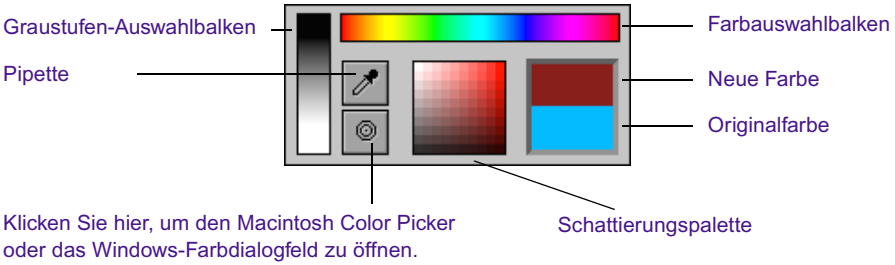
6. Klicken Sie auf das Feld Blend Direction, und bewegen Sie den Mauszeiger im oder gegen den Uhrzeigersinn, um die gewünschte Verlaufsrichtung zu bestimmen.

   Beim Drehen des Zeigers drehen sich die zwei Farben mit. Geben Sie die Maustaste frei, um die Mischung auf das ausgewählte Objekt anzuwenden.

Die Farbauswahl des Titel-Tools

Die Farbauswahl des Titel-Tools wird geöffnet, wenn Sie auf eines der Auswahlfelder für einzelne Farben oder Farbverläufe klicken. Sie können eine Farbe mit den Steuerelementen der Titel-Tool-Farbauswahl, der Pipette im Tool oder dem Windows-Farbdialogfeld bzw. dem Macintosh Color Picker auswählen.

Auf Wunsch können Sie die Farbauswahl aus der Symbolleiste an eine beliebige Stelle ziehen.



Klicken Sie auf den Auswahlbalken für Graustufen, um eine bestimmte Graustufe zu wählen.

So wählen Sie eine Farbe in der Farbauswahl des Titel-Tools:

1. Ziehen Sie den Mauszeiger entlang des Farbbalkens auf die gewünschte Farbe.
2. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Mauszeiger hinunter zur Schattierungspalette, um eine Schattierung zu bestimmen.
3. Geben Sie die Maustaste frei, um die Farbe anzuwenden.

So benutzen Sie die Pipette:

1. Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Pipette, und lassen Sie die Maustaste los.

   Der Mauszeiger nimmt die Form einer Pipette an.

2. Ziehen Sie die Pipette auf die gewünschte Farbe im Fenster, und lassen Sie die Maustaste los, um die Farbe auf das ausgewählte Objekt anzuwenden.

So verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld oder den Macintosh Color Picker:

- Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Schaltfläche unter der Pipette, und lassen Sie die Maustaste los.

  Das Windows-Farbdialogfeld bzw. der Macintosh Color Picker wird angezeigt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Windows-Farbdialogfeld“ auf Seite 101 und „Der Macintosh- Color Picker“ auf Seite 102.

Einstellen der Transparenz

Nach Auswahl einer Farbe können Sie auch die Transparenz bestimmen.

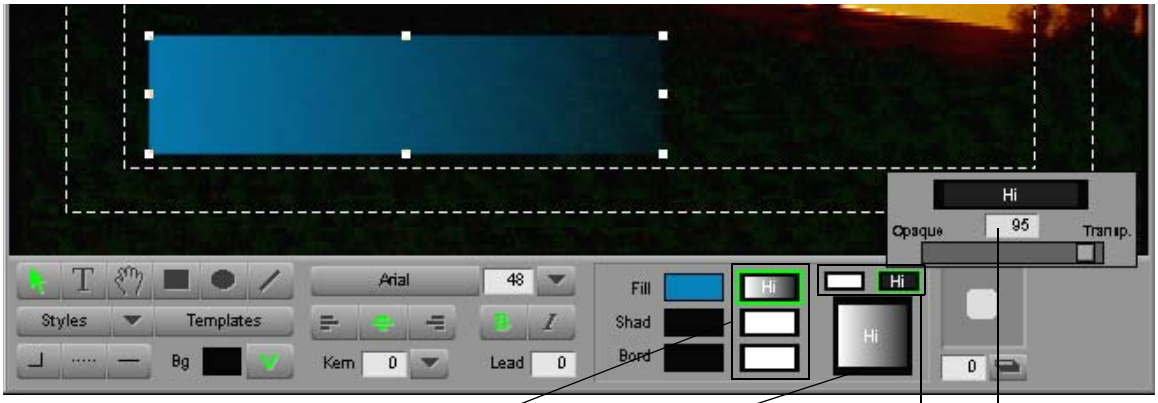
So wählen Sie die Farbtransparenz:

1. Klicken Sie nach Bedarf auf das Transparenzauswahlfeld für Objekte (Fill), Schatten (Shad) oder Rahmen (Bord) und halten Sie die Maustaste gedrückt.

2. Ziehen Sie den Schieber im eingeblendeten Popup-Steuerelement zur gewünschten Transparenz.

   Der Wert im Feld Transparency Value wird dabei aktualisiert. Die Werte reichen von 0 (opak) bis 100 (transparent).

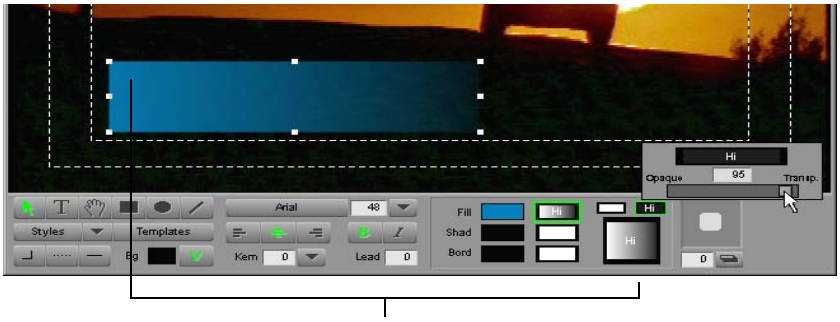
   Im Transparenzauswahlfeld und im Popup-Steuerelement erscheint der Text „Hi“ auf einem Hintergrund, der sich von schwarz auf weiß verfärbt. Hier können Sie die Transparenz bei der Einstellung überprüfen. Ein rein weißer Hintergrund steht für ein vollständig transparentes Objekt oder einen transparenten Teil eines Objekts. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel.



Beim Experimentieren mit Transparenzeinstellungen kann es nützlich sein, den Schatten und die Schatten-Softness eines Objekts auszuschalten. Setzen Sie im Textfeld Shadow Depth den Wert für den Schatten und im Dialogfeld Soft Shadow den Wert für Softness auf 0, wie unter „Arbeiten mit Schatten“ auf Seite 295 beschrieben.

Transparenzverlauf

Der Transparenzverlauf von Füll- und Rahmenfarbe lässt sich mit einem ähnlichen Verfahren erzielen wie der Farbverlauf. Legen Sie in den Auswahlfeldern zum Transparenzverlauf die Werte für den Verlauf fest. Legen Sie die Richtung des Verlaufs mit dem Feld Blend Direction fest.



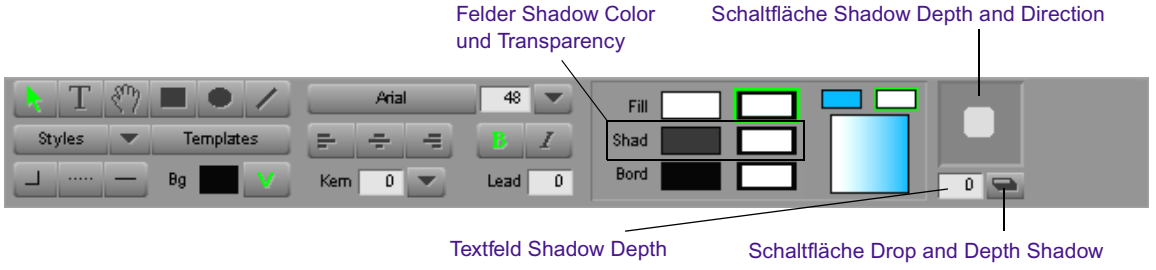
Nähere Erläuterungen zum Mischen finden Sie unter „Kombinieren zweier Farben in einem Objekt“ auf Seite 290.

Arbeiten mit Schatten

Sie können Texte oder Objekte mit einem Schlag- oder Tiefenschatten versehen.

Ein Schlagschatten ist versetzt vom Titel abgesetzt, als ob er durch eine Lichtquelle erzeugt würde. Ein Tiefenschatten geht von den Titelrändern aus, als ob der Titel dreidimensional wäre. Die folgende Abbildung zeigt Beispiele für Schlag- und Tiefenschatten.

Sie können ferner Farbe, Breite, Richtung und Transparenz eines Schattens festlegen. Sie können Schatten auch weicher (softer) machen (verschwimmen lassen) oder hinter einem Titeltext einen Leuchteffekt erzeugen. Sie können den Schatten völlig frei an jeder beliebigen Stelle innerhalb des Titels platzieren. Die folgende Abbildung zeigt Tools zum Hinzufügen von Schatten:



Hinzufügen von Schatten

So versehen Sie Objekte mit Schatten:

1. Markieren Sie Text oder ein Grafikobjekt.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Drop and Depth Shadow, um zwischen Schlagschatten und Tiefenschatten hin- und herzuschalten.
3. Stellen Sie die Tiefe und Richtung des Schattens wie folgt ein:
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Shadow Depth and Direction und ziehen Sie den abgebildeten Schatten in eine beliebige Richtung.
   - Wenn Sie beim Platzieren des Schattens (über die Schaltfläche Shadow Depth and Direction) die Umschalttaste gedrückt halten, erfolgt die Platzierung in 45-Grad-Schritten.
   - Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie den Schatten in eine beliebige Position rund um den Titel bringen.
   - Alternativ geben Sie im Textfeld Shadow Depth einen Wert ein, um die Schattentiefe stufenweise zu erhöhen.

Avid Xpress DV passt den Schatten automatisch an das ausgewählte Objekt an. Passen Sie den Schatten mit Hilfe der oben genannten Verfahren so lange an, bis Sie den gewünschten Effekt erzielen.

Anpassen von Farbe und Transparenz des Schattens

Sie können die Farb und Transparenzeigenschaften des Schattens anpassen, indem Sie die Arbeitsschritte aus in der Anleitung „Farbauswahl und Einstellen der Transparenz“ auf Seite 289 ausführen.

Einstellen der Schatten-Softness

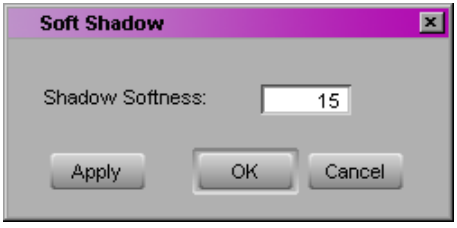
Sie können einen Wert für die Softness oder das Verschwimmen der im Titel-Tool erstellten Schatten einstellen. Der von Ihnen festgelegte Wert wird unverzüglich auf einen beliebigen ausgewählten Titel angewendet. Avid Xpress DV speichert die Werte als neue Standardeinstellung und wendet sie auf alle neu erstellten Titelobjekte an. Sie müssen einen neuen Wert festlegen, um den Softness-Grad zu ändern, der auf Objekte im Titel-Tool angewendet wird.

Die folgende Abbildung zeigt einen Titelschatten mit einer Softness von 15.

So stellen Sie den Grad der Softness oder des Verschwimmens von Schatten ein:

1. Wählen Sie im Menü Object den Befehl Soften Shadow.

   Das Dialogfeld Soft Shadow wird eingeblendet.



2. Geben Sie im Textfeld Shadow Softness einen Wert für die gewünschte Softness ein.

   Schatten-Softness-Werte müssen zwischen 4 und 40 liegen. Je größer der Wert ist, desto unschärfer wird der Schatten angezeigt. Wenn Sie den Wert auf 0 setzen, erhalten die Schatten keine Softness (scharfe Kanten).

3. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Soft Shadow zu schließen.

Direktes Anpassen der Schatten-Softness

Sie können den Softness-Wert eines Titelobjekts während der Bearbeitung einstellen, indem Sie entweder unterschiedliche Werte im Dialogfeld Soft Shadow eingeben oder die Pfeiltasten nach unten und oben verwenden.

So passen Sie die Schatten-Softness direkt über das Dialogfeld Soft Shadow an:

1. Wählen Sie eines oder mehrere Objekte im Titel-Tool aus.
2. Wählen Sie im Menü Object den Befehl Soften Shadow.
3. Geben Sie im Textfeld Shadow Softness einen Wert für die Softness ein.
4. Klicken Sie auf Apply.

   Avid Xpress DV wendet den Softness-Wert auf das ausgewählte Titelobjekt an.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis Sie mit dem Effekt zufrieden sind.
6. Klicken Sie auf OK.

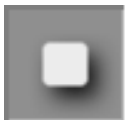
So passen Sie die Schatten-Softness direkt unter Verwendung der Pfeiltasten nach unten bzw. oben an:

1. Wählen Sie eines oder mehrere Objekte im Titel-Tool aus.
2. Halten Sie die Umschalt- und Alt-Taste gedrückt, während Sie mit Hilfe der Pfeiltasten nach unten und oben den Softness-Wert schrittweise anpassen, bis Sie mit dem Effekt zufrieden sind.

   Jedes Drücken der Pfeiltaste nach oben erhöht den Softness-Wert des Schattens um 1. Jedes Drücken der Pfeiltaste nach unten verringert den Wert der Schatten-Softness um 1.

Anzeigen der Schatten-Softness

Der aktuelle Softness-Grad wird immer visuell in der Schattenanzeige der Schaltfläche Shadow Depth and Direction dargestellt. Die folgende Abbildung zeigt eine Schatten-Softness mit der Einstellung 10.



So bestätigen Sie den numerischen Wert, der gegenwärtig für die Schatten-Softness ausgewählt ist:

- Wählen Sie im Menü Object die Option Soften Shadow, und überprüfen Sie den im Textfeld angegebenen Wert.

Erzeugen eines Leuchteffekts

Mit den Schatten-Tools können Sie einen Leuchteffekt hinter einem Titelobjekt erzeugen.

So erzeugen Sie einen Leuchteffekt um ein Titelobjekt:

1. Setzen Sie im Titel-Tool die Schattentiefe für das Objekt auf Null.
2. Setzen Sie die Schatten-Softness für das Objekt auf einen Wert ungleich Null.

   Je höher der Schatten-Softness-Wert, desto weicher der Leuchteffekt. In der folgenden Abbildung ist Shadow Softness auf 10 gesetzt.

Zum Erstellen von Titeln, die weder über weiche Schatten noch über Leuchteffekte verfügen, setzen Sie Shadow Softness auf Null.

Bearbeiten von Objekten

Dieser Abschnitt beschreibt die Bearbeitung von bereits erzeugten Objekten. Eine Beschreibung zum Auswählen von Objekten finden Sie unter „Das Auswahl-Tool“ auf Seite 263.

Grundlegende Bearbeitungsverfahren

Zum Bearbeiten von Objekten verwenden Sie die Befehle des Menüs Edit.

So führen Sie grundlegende Bearbeitungsverfahren aus:

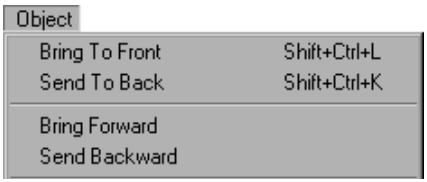
1. Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Objekt.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Cut, um ein Objekt auszuschneiden und in die Zwischenablage zu kopieren.
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Copy, um ein Objekt in die Zwischenablage zu kopieren.
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Paste, um ein Objekt aus der Zwischenablage einzufügen.
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All, um alle Objekte zu markieren.
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete¸ um markierte Objekte zu löschen.

Gesperrte Objekte können nicht gelöscht werden. Das heißt, Sie müssen Objekte, die gelöscht werden sollen, zunächst entsperren (freigeben).

   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate, um ein Objekt zu duplizieren.

Überlagern von Text und Objekten

Zur Erzeugung komplexer Grafiken können Sie Texte und Objekte übereinander legen; verwenden Sie dazu die die Befehle aus dem oberen Teil des Menüs Object.



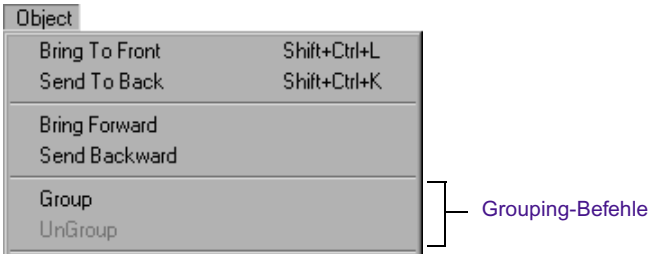
Das zuletzt erzeugte Objekt liegt obenauf, aber Sie können Objekte bei Bedarf in den Vordergrund holen bzw. in den Hintergrund schieben.

So legen Sie Objekte in einem Titel in unterschiedlicher Reihenfolge übereinander:

1. Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Objekt.
2. Verwenden Sie aus dem Menü Object einen der folgenden Befehle:
   - Wählen Sie Bring To Front, um ein Objekt nach vorne (auf die oberste Ebene) zu holen.
   - Wählen Sie Send To Back, um ein Objekt nach hinten (auf die unterste Ebene) zu stellen.
   - Wählen Sie Bring Forward, um ein Objekt eine Ebene höher zu setzen.
   - Wählen Sie Send Backward, um ein Objekt eine Ebene tiefer zu stellen.

Gruppieren von Objekten und Auflösen von Objektgruppen

Mit den Befehlen aus dem Menü Object können Sie die von Ihnen erzeugten Texte und Grafikobjekte als Objektgruppe zusammenfassen und wie ein einziges Objekt behandeln.



Das Zusammenfassen von Objekten in einer Gruppe bedeutet, dass sich Arbeitsvorgänge, wie z.B. das Verschieben oder das Auswählen von Farben, auf alle Objekte in dieser Gruppe auswirken.

So gruppieren Sie Objekte:

1. Klicken Sie auf das Auswahl-Tool und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie nacheinander auf die einzelnen Objekte klicken, um sie zu markieren.
2. Wählen Sie im Menü Object den Befehl Group.

   Die ausgewählten Objekte werden zu einer Gruppe zusammengefasst. Änderungen an einem einzelnen Objekt wirken sich auf alle Objekte der Gruppe aus.

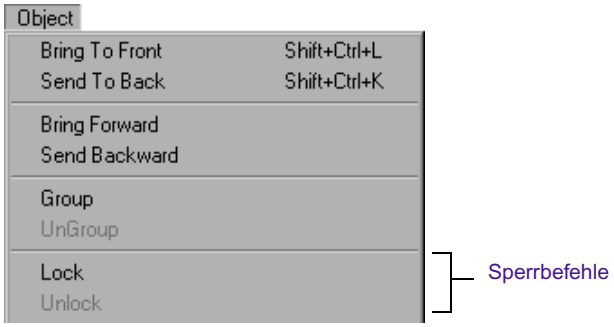
So lösen Sie Objektgruppen auf:

1. Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Objekt.
2. Wählen Sie im Menü Object den Befehl UnGroup.

   Alle Objekte der Gruppe werden wieder zu individuellen Objekten, die Sie unabhängig voneinander verschieben oder ändern können.

Sperren und Entsperren von Objekten

Sie können mit den Befehlen aus dem Menü Object Objekte sperren, etwa um zu verhindern, dass Änderungen an Standardeinstellungen - etwa Schriftart oder Objektposition - auf solche Objekte angewendet werden.



Sie können Objekte auch sperren, um zu verhindern, dass sie versehentlich während der Arbeit an anderen Objekten verändert werden. Sie können einzelne oder mehrere Objekte sperren.

So sperren Sie Objekte:

1. Klicken Sie zuerst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Objekt.
2. Wählen Sie im Menü Object den Befehl Lock.

   Das System sperrt das Objekt. Es kann in diesem Zustand nicht verändert werden, sondern erst, wenn Sie es wieder entsperren. Wenn Sie ein gesperrtes Objekt auswählen, können Sie an seinen „hohlen“ Aktivpunkten (Quadraten) erkennen, dass es gesperrt ist.

Gesperrtes Objekt mit „hohlen“ Aktivpunkten

So entsperren Sie Objekte:

1. Klicken Sie erst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gesperrte Objekt.
2. Wählen Sie im Menü Object den Befehl Unlock.

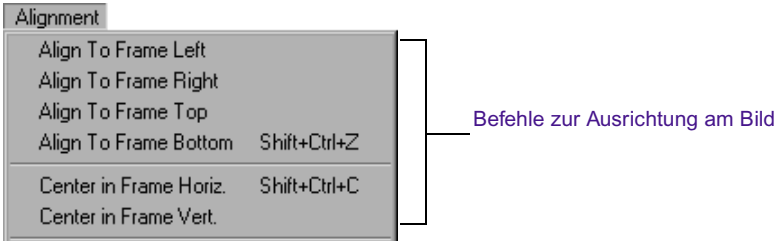
   Das System entsperrt die Objekte, und Sie können sie bearbeiten.

Ausrichten von Objekten

Mit den Befehlen des Menüs Alignment können Sie Text und Objekte aneinander und am Bild ausrichten. Beim Ausrichten am Bild geschieht dies innerhalb des sicheren Titelbereichs. Informationen zum sicheren Titelbereich finden Sie unter „Speichern von Titeln, Titelformaten und Titelvorlagen“ auf Seite 307.

So richten Sie Objekte am Bild aus:

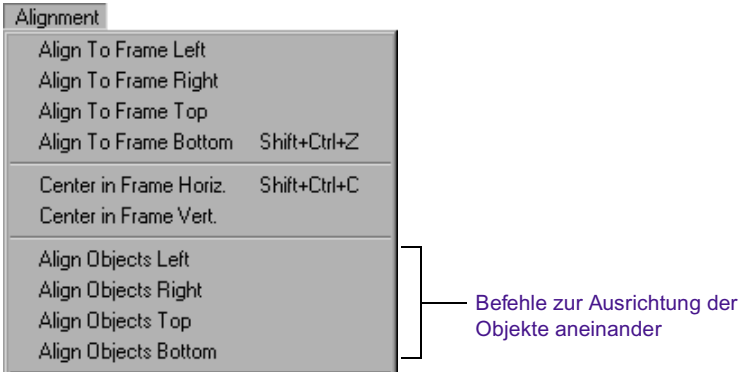
1. Klicken Sie auf das Auswahl-Tool und klicken Sie auf ein einzelnes Objekt oder halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie nacheinander auf mehrere Objekte klicken, um sie zu markieren.
2. Wählen Sie im oberen Teil des Menüs Alignment eine Option zur Ausrichtung.


Alignment
Align To Frame Left
Align To Frame Right
Align To Frame Top
Align To Frame Bottom Shift+Ctrl+Z
Center in Frame Horiz. Shift+Ctrl+C
Center in Frame Vert.
Befehle zur Ausrichtung am Bild

Das System richtet die Objekte im sicheren Titelbereich aus.

So richten Sie Objekte aneinander aus:

1. Klicken Sie auf das Auswahl-Tool und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die gewünschten Objekte entweder durch Klicken oder mit dem Lasso markieren.
2. Wählen Sie aus dem Menü Alignment eine Richtung für die Objektausrichtung.



Informationen zum Ausrichten am Raster finden Sie unter „Ausrichtungs- und Positionierungsraster“ auf Seite 270.

Verteilen von Objekten

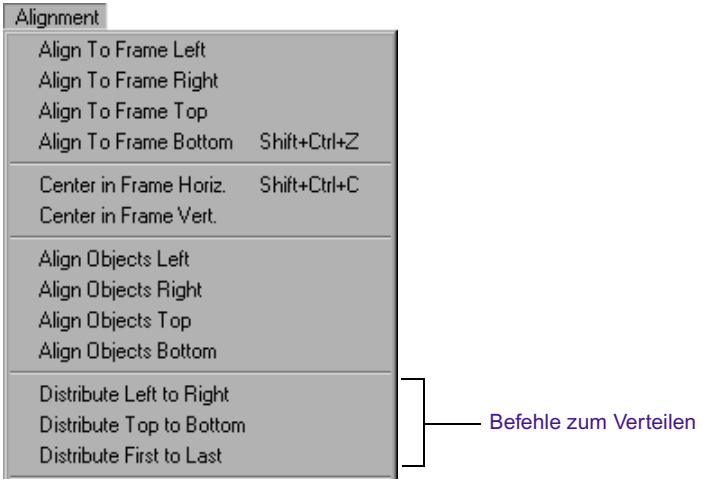
Mit den Befehlen des Menüs Alignment können Sie Text und Grafikobjekte gleichmäßig über den sicheren Titelbereich verteilen.Informationen zum sicheren Titelbereich finden Sie unter „Anzeigen der Markierungen für den sicheren Titel- oder Aktionsbereich“ auf Seite 267.

So verteilen Sie Objekte:

1. Klicken Sie auf das Auswahl-Tool und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie nacheinander auf mindestens drei Objekte klicken, um sie zu markieren.

2. Wählen Sie aus dem Menü Alignment einen Befehl zum Verteilen:

   - Um die Objekte gleichmäßig von rechts nach links innerhalb des sicheren Titelbereichs anzuordnen, aktivieren Sie die Funktion Distribute Left to Right.
   - Um die Objekte gleichmäßig von oben nach unten innerhalb des sicheren Titelbereichs anzuordnen, aktivieren Sie die Funktion Distribute Top to Bottom.
   - Um die Objekte gleichmäßig zwischen der Position des zuerst gewählten und des zuletzt gewählten Objekts aufzuteilen, wählen Sie den Befehl Distribute First to Last. Diese Option ist besonders dann nützlich, wenn Sie Objekte diagonal ausrichten oder eine Gruppe von Objekten vorläufig positionieren und anschließend in einer Reihe anordnen möchten, wobei zwischen deren Anfangs- und Endpunkt und den Grenzen des sicheren Titelbereichs ein Rand bleibt.



Speichern von Titeln, Titelformaten und Titelvorlagen

Nach dem Erstellen eines neuen Titels können Sie unter folgenden Speichermöglichkeiten wählen:

- Speichern des Titels und Schließen des Titel-Tools.
- Speichern des Titels und Erstellen weiterer Titel
- Speichern einer Titelformatvorlage zum Erstellen weiterer Titel
- Wenn Sie einen Titel als Vorlage speichern, können Sie über diese Vorlage schnell weitere Titel mit denselben Attributen und demselben Verhalten erstellen.

Sie können außerdem im Titel-Tool einen zuvor gespeicherten Titel wieder öffnen und weitere Änderungen vornehmen, wie in diesem Abschnitt beschrieben wird.

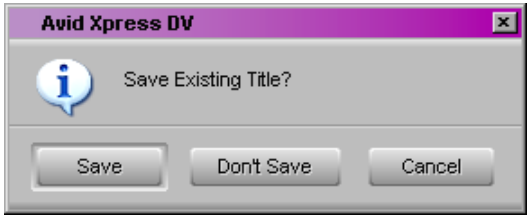
Nach Einfügen eines Titels in eine Sequenz und Anpassen der Effektparameter können Sie auch eine Titeleffektvorlage speichern, die ausschließlich die Effektdaten (ohne Titelmedien) enthält, um sie für andere zuvor erstellte Titel zu verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Speichern einer Effektvorlage“ auf Seite 162.

Speichern eines Titels und Schließen des Titel-Tools

So speichern Sie einen Titel und verlassen das Titel-Tool:

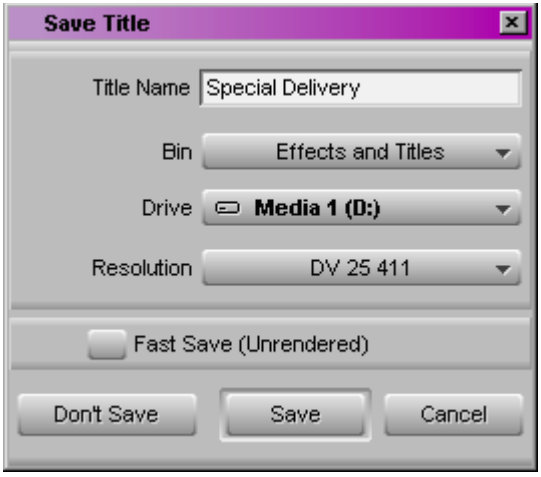
1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Close

   Wenn die Titelinhalte seit dem letzten Speichervorgang geändert wurden, werden Sie in einer Meldung gefragt, ob Sie den aktuellen Titel speichern möchten.



2. Klicken Sie auf Save.

   Das Dialogfeld Save Title wird eingeblendet.



3. Geben Sie einen Namen für den Titel ein. Wählen Sie eine Bin und ein Laufwerk aus den Popup-Menüs.
4. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option Fast Save nach Bedarf. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Option Fast Save“ auf Seite 310.
5. Klicken Sie auf Save.

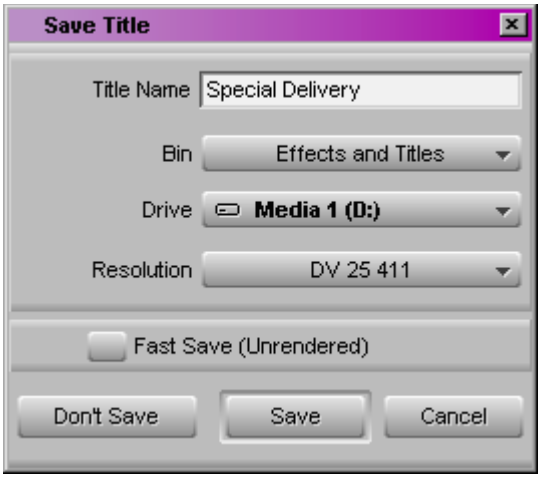
   Das Titel-Tool wird geschlossen und der neue Titel wird in den Player-Popup-Monitor geladen. In der Bin erscheint ein 2-minütiger Titeleffektclip, der zu dem neuen Titel gehört.

Speichern mehrerer Titel in einer Arbeitssitzung

So speichern Sie mehrere Titel:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Title aus.

   Das Dialogfeld Save Title wird eingeblendet.



2. Geben Sie einen Namen für den Titel ein. Wählen Sie eine Bin und ein Laufwerk aus den Popup-Menüs.
3. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option Fast Save nach Bedarf. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Option Fast Save“ auf Seite 310.
4. Klicken Sie auf Save.

   Der neue Titeleffektclip erscheint in der Bin.
5. Erstellen Sie einen weiteren Titel.
6. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Title as und wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4 für alle weiteren Titel, die Sie erstellen.

   Wenn Sie das Titel-Tool schließen, lädt Avid Xpress DV den zuletzt erstellten Titel in den Player-Popup-Monitor.

Wenn Sie den gleichen Titelnamen beim Ausführen des Befehls Save Title As beibehalten, speichert Avid Xpress DV zusätzlich zum ersten einen weiteren Clip unter dem gleichen Namen und fügt eine zweistellige Erweiterung hinzu. Bei jeder weiteren Änderung erhöht sich die Erweiterung um 1.

Option Fast Save

Verwenden Sie die Option Fast Save, um beim Erstellen und Speichern mehrerer Titel im Titel-Tool effizienter arbeiten zu können.

Beim Schnellspeichern werden die Arbeitsschritte ausgelassen, die von Titelobjekten Anti-Aliasing-Grafiken erzeugen. Stattdessen wird nur Rohmaterial zu Titelobjekten (Text und Grafiken) in der Bin gespeichert und mit dem Präfix „unrendered“ versehen.

Sie können die Titel bearbeiten und sie später zu einem günstigeren Zeitpunkt alle zusammen rendern. Die Schnellspeicherung eignet sich vor allem für Titel mit komplexen Titelformaten und Schattierungen.

Schnellgespeicherte Titel sind im Player-Popup- oder Composer-Monitor schwarz und werden während der Bearbeitung mit „Media Offline“ markiert.

Rendern Sie schnellgespeicherte Titel stets vor dem Exportieren einer Sequenz über OMF und vor dem Erstellen einer EDL aus der Sequenz.

Speichern eines Titels mit der Option Fast Save

So arbeiten Sie mit der Option Fast Save:

- Wählen Sie beim Speichern des Titels im Dialogfeld Save Title die Option Fast Save (Unrendered).

  Eine vollständige Beschreibung der Vorgänge zum Speichern von Titeln finden Sie unter „Speichern eines Titels und Schließen des Titel-Tools“ auf Seite 307 oder „Speichern mehrerer Titel in einer Arbeitssitzung“ auf Seite 309.

Die Option bleibt aktiv, bis Sie sie deaktivieren, einen Titel laden, der bei deaktivierter Schnellspeicheroption gespeichert wurde, oder das Titel-Tool schließen.

Anzeigen von schnellgespeicherten Titeln in einer Bin

So können Sie ungerenderte, schnellgespeicherte Titel rasch finden:

1. Öffnen Sie die Bin, die die ungerenderten, schnellgespeicherten Titel enthält.
2. Klicken Sie im Menü Bin auf Select Unrendered Titles.

   Die schnellgespeicherten Titel sind in der Bin markiert.

Rendern von schnellgespeicherten Titeln

So rendern Sie schnellgespeicherte Titel:

1. Öffnen Sie die Bin, die die ungerenderten, schnellgespeicherten Titel enthält.
2. Um ausschließlich ungerenderte Titel auszuwählen, wählen Sie im Menü Bin die Option Select Unrendered Titles; um alle Einträge in der Bin auszuwählen, drücken Sie Strg+A (Windows) bzw. ⌘+A (Macintosh).
3. Um Medien ausschließlich für ungerenderte Titeleffekte zu erzeugen, benutzen Sie die Funktion Create Unrendered Title Media aus dem Menü Clip. (Avid Xpress DV übergeht dabei alle Clips, die nicht gerendert werden müssen.)

   Das Dialogfeld Create Unrendered Title Media wird geöffnet.

4. Wählen Sie das Laufwerk, auf dem die Titel gespeichert werden sollen.
5. Klicken Sie auf OK.

   Nach dem Generieren des Titelmaterials löscht Avid Xpress DV die ungerenderten Versionen aus der Bin und ersetzt sie durch die neu gerenderten Titel.

Überarbeiten eines Titels in einer Bin

Wenn Sie einen Titel überarbeiten möchten, der nicht in eine Sequenz eingefügt wurde, können Sie den Titel im Titel-Tool direkt aus der Bin öffnen.

Informationen zum Überarbeiten von Titeln, die bereits in Sequenzen eingefügt wurden, finden Sie unter „Überarbeiten eines Titels in einer Sequenz“ auf Seite 337.

So überarbeiten Sie einen Titeleffekt in einer Bin:

1. Doppelklicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. ⌘-Taste(Macintosh) auf das Titeleffektsymbol in der Bin.

   Der Titel wird im Titel-Tool geöffnet.

Ist das Titel-Tool bereits geöffnet, können Sie einen Titeleffektclip direkt aus der Bin ins Titel-Tool ziehen.

2. Bearbeiten Sie den Titel mit Hilfe der in Kapitel 8 beschriebenen Verfahren.

3. Speichern Sie den Titel mit einer der folgenden Methoden:

   - **Save Title:** Mit dem Befehl Save Title im Menü File können Sie den Titel mit dem gleichen Namen und den gleichen Medienparametern (Bin und Laufwerk) speichern.

     Der vorherige Clip in der Bin wird durch den geänderten Titeleffektclip ersetzt.

     Das Titel-Tool bleibt geöffnet. Sie können nun mit dem Erstellen zusätzlicher Titel fortfahren oder aus dem Menü File den Befehl Close wählen.

   - **Save Title as:** Um den Titel umzubenennen oder einen der Medienparameter (Bin und Laufwerk) zu ändern:

   a. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Title as.

      Das Dialogfeld Save Title wird eingeblendet.

   b. Benennen Sie den Titel um oder wählen Sie in den Popup-Menüs Bin und Drive andere Optionen.

Wenn Sie den gleichen Titelnamen beim Ausführen des Befehls Save Title As beibehalten, speichert das System zusätzlich zum ersten einen weiteren Clip unter dem gleichen Namen und fügt eine zweistellige Erweiterung hinzu.

   c. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option Fast Save nach Bedarf. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Option Fast Save“ auf Seite 310.

   d. Klicken Sie auf Save, um den Titel zu speichern und das Titel-Tool zu schließen.

Speichern von Titeln über eine Tastenkombination

Sie können eine Tastenkombination verwenden, die denselben Effekt hat wie der Befehl Save as im Menü File des Titel-Tools. Sie können damit die neueste Version des Titels speichern, ohne das Original zu überschreiben.

So speichern Sie einen Titel über eine Tastenkombination:

1. Drücken Sie die Tasten Strg+8 (Windows) bzw. ⌘+Shift+S (Macintosh).

   Das Dialogfeld Save Title erscheint.

2. Geben Sie einen Namen für die neue Version des Titels ein.
3. Wählen Sie neue Einstellungen aus dem jeweiligen Popup-Menü, wenn Sie die Bin oder das Laufwerk für den neuen Titel ändern möchten.
4. Klicken Sie auf Save.

Speichern und erneutes Aufrufen von Titelformaten

Wenn Sie mit dem Bearbeiten eines Titels beginnen, können Sie einige grundlegende Titelparameter festlegen, um sie später für andere Titel wiederzuverwenden. Sie können diese Parameter dann in einem *Titelformat* speichern.

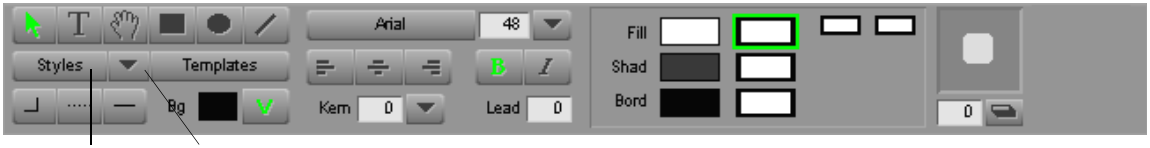
Sie können folgende Parameter in einem Titelformat speichern.

- Schriftart, Format, Schriftgrad, Ausrichtung, Unterschneidung und Zeilenabstand
- Füllfarbe und Transparenz
- Farbe, Transparenz, Tiefe, Richtung, Softness und Art des Schattens
- Farbe, Transparenz und Stärke des Rahmens

Sie können auch einer der Funktionstasten auf Ihrer Tastatur ein Titelformat zuweisen. Sie können dieses Format dann wieder aufrufen, indem Sie einfach die entsprechende Funktionstaste drücken.

Titelformate speichern nur die Parameter für die Darstellung von Text und Grafikobjekten im Titel-Tool. Wenn Sie den gesamten Inhalt und das Layout eines Titels speichern möchten, einschließlich bestimmter Titelobjekte, müssen Sie eine Titelvorlage verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erstellen und Verwenden von Titelvorlagen“ auf Seite 319.

Folgende Abbildung veranschaulicht die Position der beiden Schaltflächen zur Auswahl und Definition von Titelformaten.



Speichern eines Titelformats

So speichern Sie die Titelparameter in einer Formatvorlage:

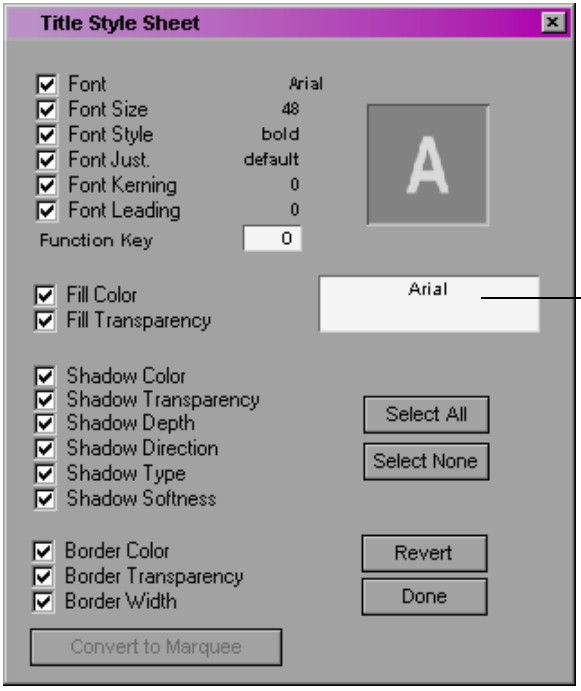
1. Markieren Sie das Objekt, dessen Eigenschaften Sie für das Titelformat verwenden möchten.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Save Style Parameter.

   Im eingeblendeten Menü haben Sie die Möglichkeit, entweder den Namen eines bestehenden Titelformats zu bestimmen oder über Save As einen neuen Namen zu benutzen.

3. Wählen Sie Save As.

   Dadurch wird das Dialogfeld Title Style Sheet angezeigt. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel:



4. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Parameter, die Sie in die Formatvorlage aufnehmen möchten. Avid Xpress DV übernimmt die Werte des aktuell ausgewählten Objekts oder die aktuellen Standardwerte, falls kein Objekt ausgewählt ist.
5. (Optional) Geben Sie eine Funktionstastennummer in das Textfeld Function Key ein, um das Format einer Funktionstaste zuzuweisen.

   Die Eingabe der Zahl 5 weist beispielsweise das Format der Funktionstaste F5 zu.
6. Geben Sie im Textfeld Name einen Namen ein, und klicken Sie auf Done, wenn Sie das Dialogfeld verlassen und die Werte speichern möchten.

Aufrufen eines Titelformats

Nach dem Speichern des Titelformats können Sie es jederzeit aufrufen und die Attribute als Vorgaben in späteren Titel-Tool-Sitzungen verwenden. Zum Aufrufen eines Titelformats können Sie das Menü Title Styles verwenden oder die entsprechende Funktionstaste drücken, sofern Sie das Format einer Taste zugewiesen haben.

So rufen Sie die Titelformatattribute mit Hilfe des Menüs Title Styles erneut auf:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Styles, um das Menü mit den Titelformaten einzublenden.

Pfeile rechts und links für den Bildlauf vorwärts bzw. rückwärts

   Das Menü enthält eine maßstabsgetreue Abbildung aller Formatvorlagen.

2. Ziehen Sie den Mauszeiger auf die von Ihnen gewählte Vorlage, und lassen Sie die Maustaste los.

   Die Attribute der Formatvorlage werden in der Symbolleiste des Titel-Tools angezeigt.

So rufen Sie ein Titelformatattribut über eine Funktionstaste auf:

- Drücken Sie die entsprechende Funktionstaste.

  Die Attribute der Formatvorlage werden in der Symbolleiste des Titel-Tools angezeigt.

Überprüfen von Funktionstastenzuweisungen für Titelformate

Zum Überprüfen der Zuweisungen von Titelformaten zu Funktionstasten haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Öffnen Sie über die Scroll-Liste Settings im Projektfenster das Dialogfeld Title Style Sheet, und überprüfen Sie dann die Funktionstastennummer im Textfeld Function Key.
- Klicken Sie im Titel-Tool auf die Schaltfläche Styles, um das Menü Title Styles anzuzeigen, und positionieren Sie dann den Mauszeiger über dem Format.

  Der daraufhin angezeigte ToolTip gibt die Funktionstastenzuweisung zusammen mit dem Namen des Formats an.

Anwenden von Titelformaten auf Textobjekte

So wenden Sie ein Titelformat direkt auf Textobjekte an:

1. Klicken Sie erst auf das Auswahl-Tool und dann auf das gewünschte Text- oder Grafikobjekt.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Styles, um das Menü Title Styles anzuzeigen, und wählen Sie dann ein Titelformat.
   - Wenn das Format einer Funktionstaste zugewiesen ist, drücken Sie die entsprechende Funktionstaste.

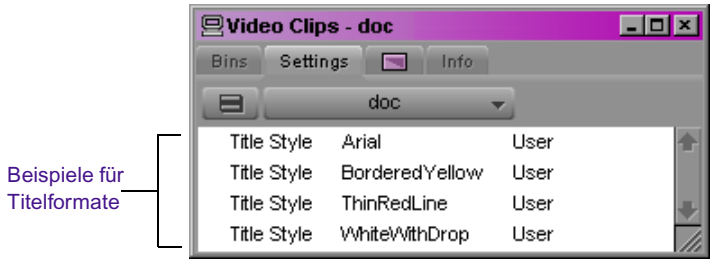
Verwalten von Titelformaten

Avid Xpress DV führt die verfügbaren Titelformate im Projektfenster auf.

So verwalten Sie Titelformate im Projektfenster:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.



2. Sie haben folgende Möglichkeiten, die Titelformate zu löschen, zu kopieren oder umzubenennen:

   - Um ein Format zu löschen, markieren Sie es im Projektfenster und drücken die Löschtaste oder wählen im Menü Edit den Befehl Delete.
   - Um ein Format zu kopieren, markieren Sie es im Projektfenster und wählen im Menü Edit den Befehl Duplicate.
   - Um ein Format umzubenennen, ändern Sie entweder den Namen im Projektfenster oder verwenden Sie die Funktion Save As wie unter „Speichern und erneutes Aufrufen von Titelformaten“ auf Seite 314 beschrieben und ändern den Namen im Textfeld.

Erstellen und Verwenden von Titelvorlagen

Mit einer Titelvorlage können Sie ein Standardformat für Text und Grafiken erstellen, die Sie regelmäßig benutzen. Nachdem Sie Ihre Vorlage eingerichtet haben, können Sie sie öffnen, Text bearbeiten und den neuen Titel speichern. Durch die Vorlage wird verhindert, dass die Position, Farbe, Schatten oder Grafiken verändert werden.

Um nur die Parameter für die Darstellung der Text- und Grafikobjekte im Titel-Tool zu speichern, können Sie auch Titelformate verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Speichern und erneutes Aufrufen von Titelformaten“ auf Seite 314.

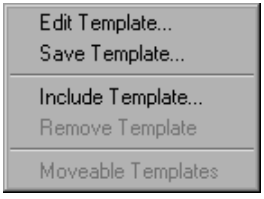
Erstellen von Titelvorlagen

So erstellen Sie eine Titelvorlage:

1. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:
   - Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Title.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Title Tool.

   Das Titel-Tool wird geöffnet.
2. Erstellen Sie im Titel-Tool die Text- und Grafikelemente, die Sie in die Vorlage aufnehmen möchten.
3. Klicken Sie auf Templates.

   Das Popup-Menü Templates wird geöffnet.



4. Wählen Sie Save Template.

   Das Dialogfeld Save Template wird eingeblendet.
5. Geben Sie einen Namen für die Vorlage ein.
6. Klicken Sie auf Save.

   Der vorgegebene Ordner ist Title_Templates, Sie können die Vorlage jedoch auch an einem beliebigen anderen Ort speichern.
7. Schließen Sie das Titel-Tool und klicken Sie Dialogfeld auf Don't Save.

Verwenden von Titelvorlagen

So verwenden Sie eine Titelvorlage:

1. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:
   - Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Title.
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Title Tool.

   Das Titel-Tool wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf Templates.

   Das Popup-Menü Templates wird geöffnet.
3. Wählen Sie Include Template.

   Das Dialogfeld Open erscheint.
4. Wählen Sie die Vorlage, die Sie verwenden möchten, und klicken Sie auf Open.

   Die Titelvorlage wird geöffnet.
5. Bearbeiten Sie den Text wie gewünscht.
6. Schließen Sie das Titel-Tool, und klicken Sie Dialogfeld auf Save.

   Das Dialogfeld Save Title wird eingeblendet.
7. Benennen Sie den Titel und klicken Sie auf Save.

   Der benannte Titel wird in der angegebenen Bin angezeigt. Jetzt können Sie den Titel in die Sequenz schneiden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Kapitel 8.

Exportieren eines Titels als Grafikdatei

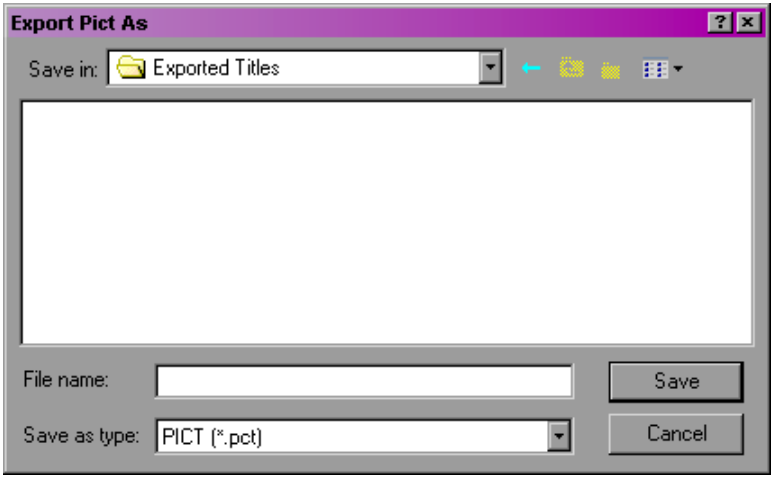
So exportieren Sie einen Titel als PICT-Grafikdatei:

1. Öffnen Sie das Titel-Tool und wählen Sie in Menü File die Option Export Title.

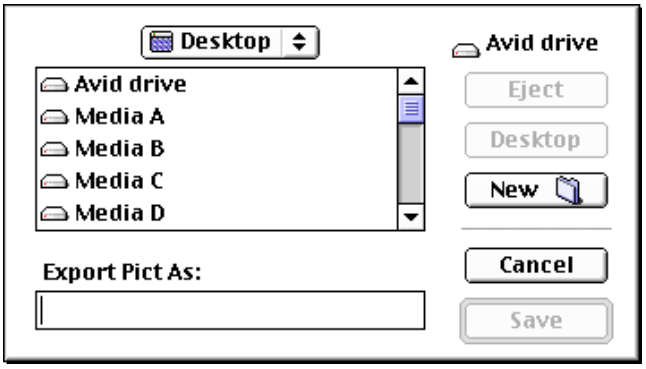
   Das Dialogfeld Export Pict As wird eingeblendet.

2. Öffnen Sie den Ordner, in den Sie die Datei exportieren wollen.

Windows



Macintosh



3. Geben Sie den Namen der Datei in das Textfeld „Feldname“ (Windows) bzw. „Export Pict As“ (Macintosh) ein und klicken Sie dann auf „Save“.

   Das System speichert den Titel.

Weitere Informationen zum Exportieren aus Avid Xpress DV finden Sie im Kapitel „Exportieren und Austauschen von Material“ im Benutzerhandbuch.

Kapitel 8

Arbeiten mit Titeln

Um ein Video mit Titeln (Texten) zu versehen, müssen Titelclips in eine Sequenz eingefügt und dann die Parameter entsprechend angepasst oder die Titel mit dem Titel-Tool bearbeitet werden. Die folgenden Abschnitte enthalten Richtlinien für das Arbeiten mit Titeln.

- Arbeitsablauf beim Arbeiten mit Titeln
- Einschränkungen bei der Wiedergabe von Titeln
- Darstellen von Titeln in einer Bin
- Schneiden eines Titels in eine Sequenz
- Entfernen von Titeln
- Ersetzen von Titeln
- Ein- und Ausblenden eines Titels
- Anpassen der Titeleffektparameter
- Überarbeiten eines Titels in einer Sequenz
- Ersetzen von Füllspuren
- Rendern von Titeln
- Neugenerieren von Titelmedien

Arbeitsablauf beim Arbeiten mit Titeln

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Übersicht darüber, wie Titel in eine Sequenz eingefügt werden:

- **Schneiden Sie den Titel in die Sequenz.** Sie können einen Titel in den Player-Popup-Monitor laden oder das Titeleffektsymbol aus der Bin auf ein Segment in der Timeline ziehen. Siehe „Schneiden eines Titels in eine Sequenz“ auf Seite 329.
- **Passen Sie die Parameter des Titels an.** Bei einem in eine Sequenz geschnittenen Titel können Sie den Effekt-Editor benutzen, um Aussehen und Position des Titels zu verändern. Sie können den Titel jederzeit wieder im Titel-Tool öffnen, um die Titelelemente zu modifizieren. Siehe „Anpassen der Titeleffektparameter“ auf Seite 335.
- **Ändern Sie den Titel.** Nach Einfügen des Titels und Anpassen der Parameter können Sie im Titel-Tool die Titelelemente ändern oder Füllspuren ersetzen, um verschiedene Effekte zu erzeugen.

Diese grundlegenden Verfahren werden hier beschrieben. Informationen zum Erzeugen von Titeln finden Sie unter Kapitel 7.

Einschränkungen bei der Wiedergabe von Titeln

Je nach der Komplexität eines Titels und des Videomaterials, über das ein Titel gekeyt wird, können manche Titel nicht in Echtzeit wiedergegeben werden.

Bei dem Versuch, einen zu komplexen Titel abzuspielen, können folgende Probleme auftreten:

- Flattern des Hintergrundbilds
- Blitzen des Titels
- Anzeige eines grauen Bilds
- Driften des Bilds nach links oder rechts
- Anzeige eines grauen Bilds im Video

- Underrun-Fehler beim Videomaterial
- Underrun-Fehler beim Audiomaterial

Wenn eine dieser Störungen auftritt, versuchen Sie es mit einer oder beiden dieser Lösungen:

- Rendern Sie die Titel bzw. die zugrunde liegenden Effekte.

  Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Rendern von Effekten“ auf Seite 178.

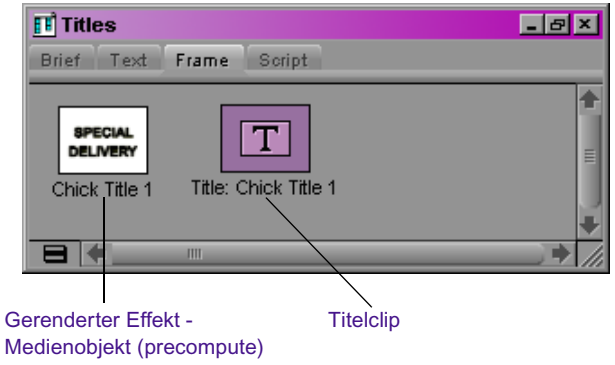
- Vereinfachen Sie den Titel, indem Sie Text oder Schlagschatten entfernen oder andere Farben auswählen.

Ein Titel mit Hintergrundvideo kann so komplex sein, dass er sich weder in Echtzeit abspielen noch rendern lässt.

Titelclips

Wenn Sie einen Titel speichern, erstellt Avid Xpress DV einen Titelclip und speichert ihn in der ausgewählten Bin. Ein als *Precompute* bezeichnetes Medienobjekt verweist auf die RGB- und Alpha-Kanaldaten. Bei jeder Änderung erzeugt Avid Xpress DV zwei zusätzliche Mediendateien. Die ursprünglichen Mediendateien bleiben unverändert.

Bin - Bildansicht



Standardmäßig erscheinen in der Bin-Ansicht keine gerenderten Effekte. Sie können gerenderte Effekte in der Bin ansehen, indem Sie im Menü Bin den Menüpunkt Set Bin Display wählen und im Dialogfeld die Optionen Rendered Effects und Show reference clips aktivieren.

Bin - Textansicht

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Verwalten von Effekt-Mediendateien“ auf Seite 201.

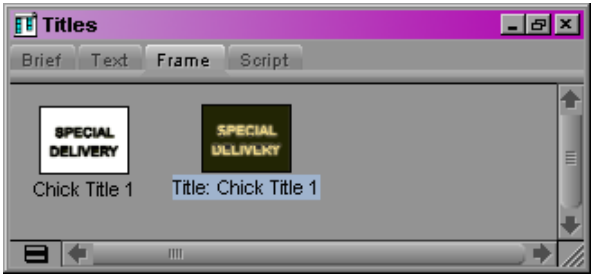
Darstellen von Titeln in einer Bin

In der Bildansicht der Bin können Sie sich an Stelle der Titeleffektsymbole für den Clip auch Bilder aus dem Titel selbst anzeigen lassen. Dies ist besonders praktisch, wenn Sie sich einen Überblick über mehrere Titel in der Bin verschaffen wollen.

So zeigen Sie ein Bild des Titels an:

- Markieren Sie einen oder mehrere Titelclips, und drücken Sie danach die Pos1-Taste auf der Tastatur.

Bin - Bildansicht mit Beispielbild



Schneiden eines Titels in eine Sequenz

Nach Vorbereiten der Sequenz mit einer zweiten Spur für den Titel stehen Ihnen verschiedene Verfahren zum Schneiden des Titels in die Sequenz zur Verfügung:

- **Schneiden Sie den Titel mit den üblichen Methoden in die Sequenz.** Setzen Sie in der Sequenz und im Titelclip Schnittpunkte, und verwenden Sie die Funktion Splice oder Overwrite, um den Titel einzufügen. Siehe „Einfügen eines Titels in eine Sequenz mit den Funktionen Splice und Overwrite“ auf Seite 329.
- **Ziehen Sie einen markierten Titelclip direkt aus der Bin in die Sequenz.** Setzen Sie die IN- und OUT-Marken im Titelclip, und ziehen Sie den Clip direkt in die Sequenz. Siehe „Einfügen eines markierten Titels in eine Sequenz“ auf Seite 331.
- **Ziehen Sie einen nicht markierten Titelclip direkt aus der Bin in die Sequenz.** Ziehen Sie den Titelclip direkt aus der Bin zum Positionszeiger. Siehe „Ziehen eines nicht markierten Titels in eine Sequenz“ auf Seite 332.

Einfügen eines Titels in eine Sequenz mit den Funktionen Splice und Overwrite

So schneiden Sie einen Titel mit den Funktionen Splice und Overwrite in eine Sequenz:

1. Laden Sie die Sequenz in den Composer-Monitor.

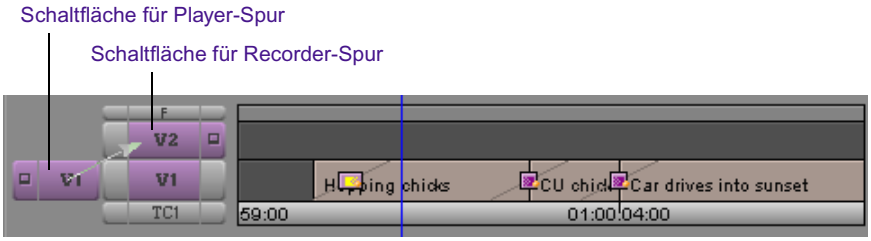
Titel müssen eine Spur über der Videospur für den Hintergrund abgelegt werden. Existiert bereits eine obere Spur mit einem freien Bereich für den Titel, können Sie Schritt 2 überspringen.

2. (Optional) Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Video Track.

   Avid Xpress DV fügt der Timeline die nächste Videospur für die Sequenz hinzu. Enthält die Sequenz beispielsweise nur V1, fügt das System V2 hinzu.

3. Doppelklicken Sie in der Bin auf das Titeleffektsymbol für den Clip, um den Titel in den Player-Popup-Monitor zu laden.

4. Ordnen Sie den Titel der Videospur in der Sequenz zu, indem Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Player-Spur V1 klicken und sie auf die Recorder-Spur V2 ziehen.

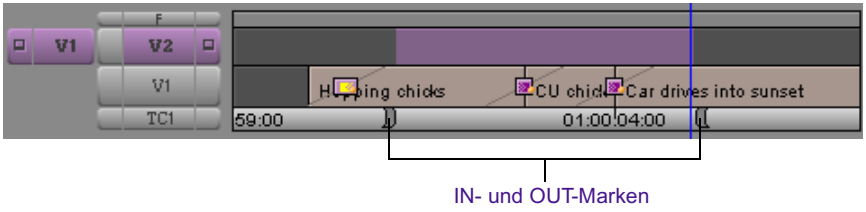


Um einen Titel in eine Sequenz zu schneiden, können Sie nach einem beliebigen Dreipunktschnittverfahren vorgehen. Die folgenden Schritte beschreiben nur eines der möglichen Schnittverfahren. Informationen zu weiteren Verfahren finden Sie unter ‚Kapitel „Erste Schnitte“ und „Die Timeline“ im Benutzerhandbuch.

5. Setzen Sie im Player-Popup-Monitor eine IN-Marke.

   Die IN-Marke sollte etwa in der Mitte eines StandTitelclips liegen, um ggf. ein Trimmen des Titels zu ermöglichen.

6. Setzen Sie im Composer-Monitor die IN- und OUT-Marken.



7. Vergewissern Sie sich, dass alle anderen Recorder-Spuren im Spurenauswahl-Bedienfeld deaktiviert sind.

8. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Splice-in bzw. Overwrite, um den Titel in die Sequenz zu schneiden.

   Avid Xpress DV fügt das Titelsegment auf der obersten Videospur ein.

Einfügen eines markierten Titels in eine Sequenz

So markieren Sie einen Abschnitt eines Titelclips und ziehen den markierten Abschnitt direkt in die Timeline:

1. Laden Sie die Sequenz in den Composer-Monitor.

Titel müssen eine Spur über der Videospur für den Hintergrund abgelegt werden. Existiert bereits eine obere Spur mit einem freien Bereich für den Titel, können Sie Schritt 2 überspringen.

2. (Optional) Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Video Track.

   Das System fügt der Timeline die nächste Videospur für die Sequenz hinzu. Enthält die Sequenz beispielsweise nur V1, fügt das System V2 hinzu.

3. Doppelklicken Sie in der Bin auf das Titeleffektsymbol für den Clip, um den Titel in den Player-Popup-Monitor zu laden.

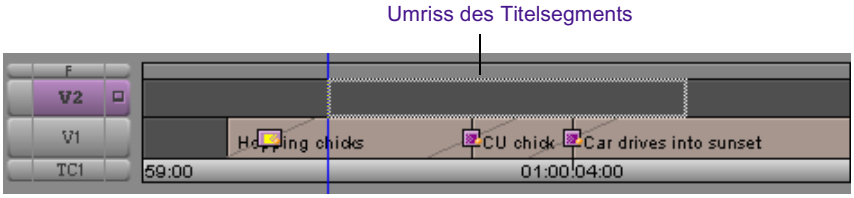
4. Setzen Sie im Player-Popup-Monitor sowohl die IN- als auch die OUT-Marke, um die Dauer des Titels festzulegen.

   Die IN-Marke sollte etwa in der Mitte eines StandTitelclips liegen, um ggf. ein Trimmen des Titels zu ermöglichen.

5. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline, je nachdem, mit welchem Verfahren Sie den Titel einfügen möchten.

6. Ziehen Sie den Titel aus dem Player-Popup-Monitor in die Timeline.

   Dabei wird die jeweilige Position des Titels in der Sequenz durch einen weißen Umriss angezeigt.



7. Wenn Sie die richtige Position für den Titel auf der gewünschten Spur gefunden haben, lassen Sie die Maustaste los.

   Der Titel erscheint an der richtigen Stelle in der Sequenz.

Ziehen eines nicht markierten Titels in eine Sequenz

Wenn die Position der OUT-Marke für Ihren Titel keine Rolle spielt, oder wenn Sie den Titel später ohnehin trimmen möchten, können Sie den Titel direkt in die Timeline ziehen, ohne ihn zuvor zu markieren.

So fügen Sie einer Sequenz einen Titel ohne Markierungen hinzu:

1. Laden Sie die Sequenz in den Composer-Monitor.

Titel müssen eine Spur über der Videospur für den Hintergrund abgelegt werden. Existiert bereits eine obere Spur mit einem freien Bereich für den Titel, können Sie Schritt 2 überspringen.

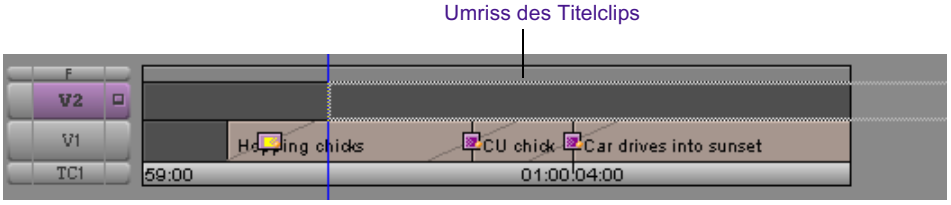
2. (Optional) Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Video Track.

   Das System fügt der Timeline die nächste Videospur für die Sequenz hinzu. Enthält die Sequenz beispielsweise nur V1, fügt das System V2 hinzu.

3. Bewegen Sie den Positionszeiger an die Stelle, wo der Titel beginnen soll.

4. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline, je nachdem, mit welchem Verfahren Sie den Titel einfügen möchten.
5. Ziehen Sie das Titeleffektsymbol für den Clip aus der Bin in die Timeline.

   Dabei wird die jeweilige Position des Titels in der Sequenz durch einen weißen Umriss angezeigt.



6. Wenn Sie die richtige Position für den Titel auf der gewünschten Spur gefunden haben, lassen Sie die Maustaste los.

   Der Titel erscheint an der richtigen Stelle in der Sequenz.

Entfernen von Titeln

So entfernen Sie ein Titelsegment:

1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline.
2. Markieren Sie das Titelsegment und drücken Sie die Löschtaste, um den Titel zu löschen.
3. Markieren Sie das Titelsegment und drücken Sie die Löschtaste ein zweites Mal, um auch die zu dem Segment gehörige Alpha-Kanal-Mediendatei zu entfernen.

So entfernen Sie nur den Titel:

1. Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Record Track für die Spur, auf der der Titel angezeigt wird.
2. Bewegen Sie den Positionszeiger auf den Titel in der Timeline.
3. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Remove Effect.

   Avid Xpress DV entfernt den Titel aus dem Segment. Die Alpha-Kanal-Mediendatei bleibt erhalten.

Der Titel bleibt in der Bin. Um den Titel auch aus der Bin zu entfernen, klicken Sie dort auf das Titeleffektsymbol für den Clip und drücken die Löschtaste.

Ersetzen von Titeln

So ersetzen Sie einen Titel in einer Sequenz:

1. Klicken Sie unterhalb der Timeline auf die Schaltfläche Lift/Overwrite (Segmentmodus).
2. Klicken Sie auf das aktuelle Titelsegment in der Sequenz, um es zu markieren.
3. Setzen Sie durch Klicken auf die Schaltfläche Mark Clip eine IN-Marke an den Anfang des Titelsegments und eine OUT-Marke an sein Ende.
4. Ziehen Sie den neuen Titelclip aus der Bin in das markierte Segment.

   Der neue Titel ersetzt den alten.

Ein- und Ausblenden eines Titels

Mit der Schaltfläche Fade Effect können Sie einen Titel ein- und ausblenden. Im eingeblendeten Dialogfenster können Sie die Anzahl der Bilder eingeben, über die der Titel ein- und ausgeblendet werden soll, ohne den Effekt-Editor zu öffnen.

Statt einen Überblendungseffekt hinzuzufügen, der gerendert werden muss, können Sie mit der Schaltfläche Fade Effect unmittelbar im Titel Keyframes mit den korrekten Einstellungen für die Wiedergabe in Echtzeit erzeugen. Im Effekt-Editor können Sie die Keyframes ändern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Schaltfläche Fade Effect“ auf Seite 61.

Anpassen der Titeleffektparameter

Nachdem Sie einen Titel in eine Sequenz geschnitten haben, können Sie den Effekt-Editor öffnen und die Einstellungen des Titels bearbeiten, indem Sie mit Hilfe von Keyframes die Effektparameter verändern.

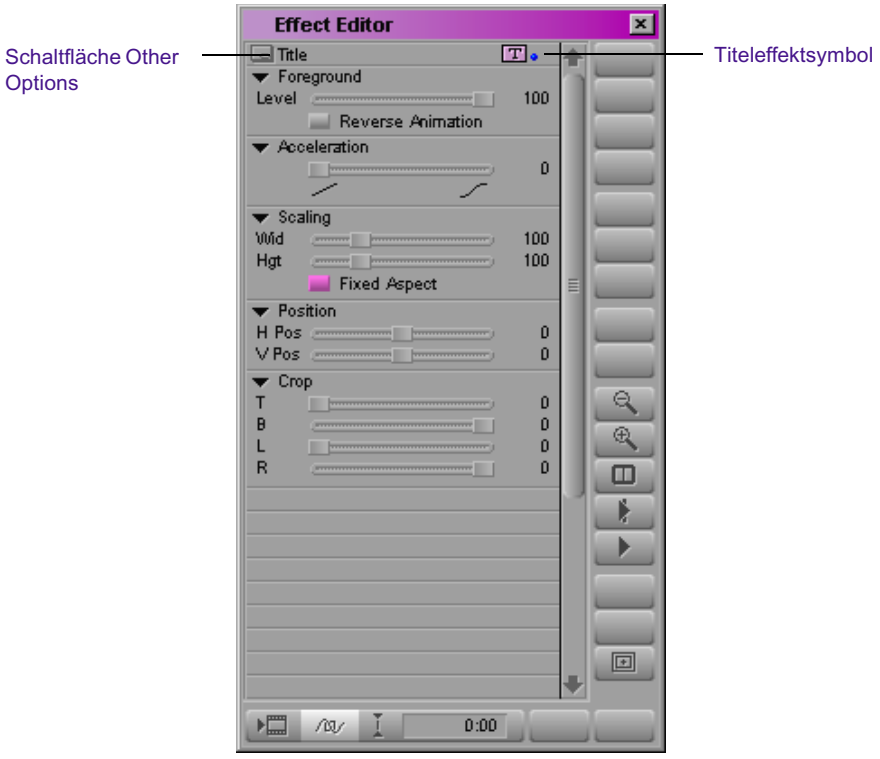
So greifen Sie auf die Parameter für einen Titeleffekt zu:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.

   Der Effekt-Editor wird aufgerufen.

2. Markieren Sie das gewünschte Titelsegment, indem Sie in der Sequenz darauf klicken.

   Der Effekt-Editor zeigt die Parameter-Steuerelemente an.



So arbeiten Sie mit den Parametern für Titeleffekte:

- Passen Sie die Parameter für die Titeleffekte mit Hilfe der grundlegenden Verfahren an, die unter „Effekt-Editor“ auf Seite 91 beschrieben werden.
- Verwenden Sie mehrere Keyframes, um die Keyframe-abhängigen Parameter im Zeitverlauf zu verändern.Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Keyframes“ auf Seite 104.
- Speichern Sie geänderten Einstellungen der Titeleffektparameter als Effektvorlagen in einer Bin ab, um sie für andere Sequenzen oder Projekte zu verwenden, wie unter „Effektvorlagen“ auf Seite 161 beschrieben.

Weitere Informationen zu einzelnen Parameter für Titeleffekte finden Sie unter „2D-Effektparameter“ auf Seite 344.

Überarbeiten eines Titels in einer Sequenz

Wenn Sie einen Titel ändern möchten, nachdem Sie ihn bereits in eine Sequenz geschnitten und die Parameter mit Hilfe des Effekt-Editors angepasst haben, können Sie den Titel im Titel-Tool direkt aus der Sequenz heraus wieder öffnen.

Wenn Sie einen Titel bereits in eine Sequenz geschnitten oder seine Effektparameter geändert haben, müssen Sie den Titel in der Sequenz überarbeiten (nicht den Titelclip in der Bin).

So ändern Sie einen Titel in einer Sequenz:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Editor.

   Der Effekt-Editor wird aufgerufen.

2. Markieren Sie das gewünschte Titelsegment, indem Sie in der Sequenz darauf klicken.

3. Klicken Sie im Effekt-Editor auf die Schaltfläche Other Options.

   Das Titel-Tool wird geöffnet.

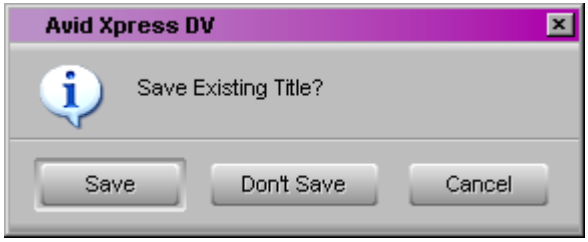
4. Ändern Sie den Titel mit Hilfe der in Kapitel 7 beschriebenen Verfahren.

5. Speichern Sie den Titel mit einer der folgenden Methoden:

   - **Save Title:** So speichern Sie den Titel unter dem gleichen Namen (mit aufsteigender Nummerierung) mit den gleichen Medienparametern (Bin und Laufwerk):

   a. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Title.

   Es erscheint eine Meldung.



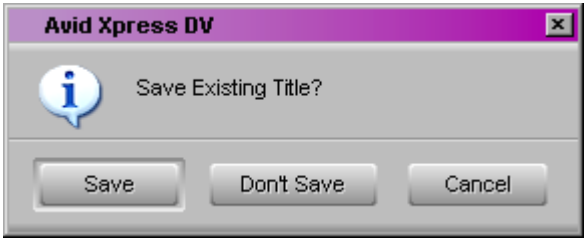
b. Klicken Sie auf Save.

Das Titel-Tool wird geschlossen, und der geänderte Titelclip ersetzt den vorherigen Clip in der Sequenz. Der neue Clip erscheint jetzt in der Bin und im Player-Popup-Monitor unter dem Namen des ursprünglichen Clips plus einer zweistelligen Erweiterung, die die Nummer der jeweiligen Version des Titels angibt. Der vorherige Titelclip bleibt in der Bin unverändert.

- **Save Title as:** Um den Titel umzubenennen oder einen der Medienparameter (Bin und Laufwerk) zu ändern:

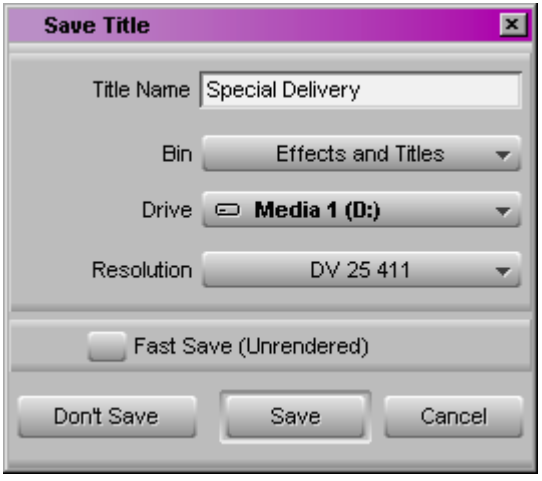
a. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Title as.

Es erscheint eine Meldung.



b. Klicken Sie auf Save.

Das Dialogfeld Save Title wird eingeblendet.



c. Benennen Sie den Titel um oder wählen Sie in den Popup-Menüs Bin und Drive andere Optionen aus.

d. Klicken Sie auf Save, um den Titel zu speichern und das Titel-Tool zu schließen.

   Das Titel-Tool wird geschlossen, und der geänderte Titelclip ersetzt den vorherigen Clip in der Sequenz. Der neue Clip erscheint jetzt in der Bin und im Player-Popup-Monitor unter dem neuen Namen. Der vorherige Titelclip bleibt in der Bin unverändert.

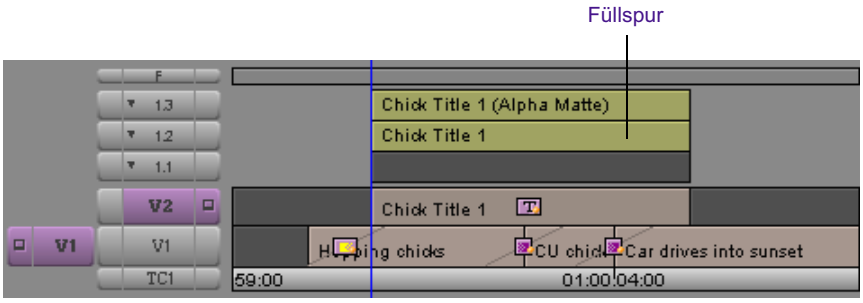
Bei der Überarbeitung eines Titels in einer Sequenz können Sie die Schnellspeicherfunktion nicht einsetzen.

Ersetzen von Füllspuren

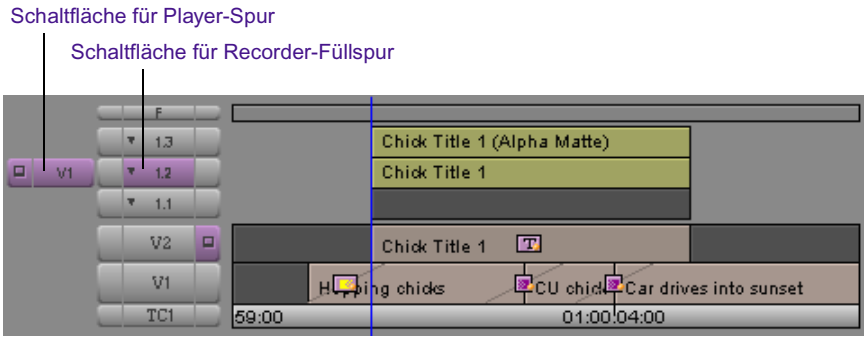
Sie können die Füllspur von Titeln durch Video oder Grafik ersetzen. Der Video- oder Grafikeffekt erscheint nun innerhalb des Titels - über den Hintergrund gekeyt.

So ersetzen Sie die Füllspur:

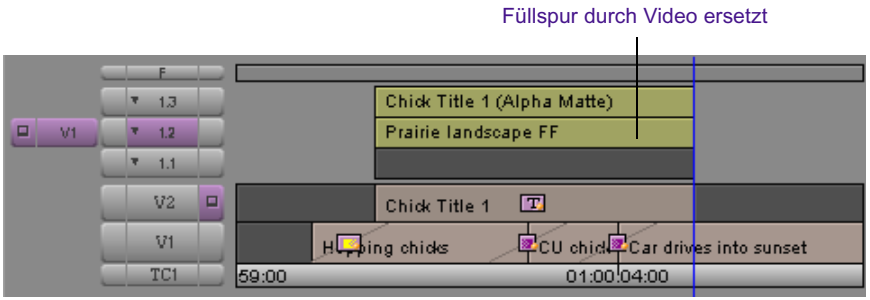
1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus (Extract/Splice-in oder Lift/Overwrite) unterhalb der Timeline und doppelklicken Sie anschließend auf das Titelsegment, um auf den Effekt zuzugreifen.



2. Laden Sie das Video, das das Füllmaterial ersetzen soll, in den Player-Popup-Monitor.
3. Ziehen Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld die Schaltfläche der Player-Spur zur Schaltfläche der Recorder-Spur, um das neue Zuspielvideo in die Titelfüllspur einzufügen.



4. Bearbeiten Sie das Video mit den Standardschnittverfahren, und fügen Sie es aus dem Player-Popup-Monitor in die Füllspur ein.



Rendern von Titeln

Wenn bei der Wiedergabe eines komplexen Effekts mit mehreren Ebenen eine Meldung zu Video- oder Audio-Underrun erscheint, müssen Sie sämtliche eventuell darin enthaltenen Titel rendern. Weitere Informationen zum Rendern von Titeleffekten finden Sie unter „Rendern von Effekten“ auf Seite 178.

Neugenerieren von Titelmedien

Mit dem Befehl Re-create Title Media können Sie fehlende Medien (Offline-Medien) wiederherstellen.

Der Befehl Re-create Title Media entfernt alle verschachtelten Schnitte innerhalb eines Titels und ersetzt sie durch die Grafik- und Alpha-Spuren des neuen Titels.

So generieren Sie Titelmedien erneut:

1. Laden Sie die Sequenz, die die Titel enthält, in den Composer-Monitor.
2. Setzen Sie in der Sequenz jeweils am Anfang und am Ende der gewünschten Titel IN- und OUT-Marken.
3. Wählen Sie die Spuren aus, in denen der oder die Titel liegen.

4. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Re-create Title Media.

   Das Dialogfeld Re-create Title Media wird geöffnet.

Falls der Titel, den Sie neu generieren, Schriftarten enthält, die von Ihrem System nicht erkannt werden, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Schriftart des Titels durch eine in Ihrem System installierte Schriftart ersetzen können. Dies kann vorkommen, wenn Sie Titel in ein andersartiges System übertragen, insbesondere beim Wechsel zwischen Macintosh- und mit Windows-Plattformen. Weitere Informationen zum Ersetzen von Schriftarten finden Sie im Avid Products Collaboration Guide.

5. Wählen Sie ein Laufwerk für die neu generierten Titelmedien.
6. Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit dem Neugenerieren der Mediendateien des Titels fortfahren möchten.

   Die Mediendatei des Titels wird neu generiert, und in der Bin erscheint ein „Precompute“-Masterclip.

Kapitel 9

2D-Effekte - Referenz

In diesem Kapitel werden alle 2D-Effektparameter beschrieben. Des Weiteren werden alle 2D-Effekte jeder Effektkategorie in alphabetischer Reihenfolge zusammengefasst. Informationen zur Effektbearbeitung finden Sie unter Kapitel 2.

- 2D-Effektparameter
- 2D-Effekte
- Vergleich ähnlicher Effekte

2D-Effektparameter

Dieser Abschnitt enthält eine allgemeine Beschreibung aller 2D-Parameter in alphabetischer Reihenfolge. Manche Parameter lassen sich mit einer großen Anzahl von Effekten verwenden, während andere nur für eine kleine Gruppe von Effekten, wie z.B. Key-Effekte oder Bewegungseffekte, bestimmt sind.

Effektparameter werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Acceleration
- Background
- Border
- Color-Effekt-Parameter
- Crop
- Foreground
- Key-Parameter
- Matrix-Parameter
- Parameter bei Bewegungseffekten
- Parameter für Plug-In-Effekte
- Position
- Region Stabilize-Parameter
- Scaling
- Transition-Parameter

Eine Beschreibung zum Ändern von Parametern finden Sie unter „Effektparameter“ auf Seite 96.

Globale und Keyframe-abhängige Parameter

Effektparameter werden in zwei logische Gruppen unterteilt:

- **Globale Parameter:** Änderungen gelten für alle Keyframes. Wenn Sie einen globalen Parameter ändern, legt das Avid Xpress DV-System automatisch den Wert für alle Keyframes innerhalb des Effekts fest.
- **Keyframe-abhängige Parameter:** Änderungen lassen sich auf einzelne Keyframes anwenden. Keyframe-Parameter können eingesetzt werden, um einen Effekt im Verlauf der Zeit zu variieren.

Im Folgenden wird bei jedem Parameter diese Unterscheidung eingehalten.

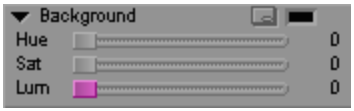
Acceleration

Parameterart Global

Beschreibung Passt die Geschwindigkeit des Effekts an, indem der Effekt bei jedem Keyframe fließend eingeleitet und beendet wird. Dadurch wirkt der Effekt natürlicher. Die allgemeine Geschwindigkeit eines Effekts wird durch seine Dauer bestimmt, die von der Länge des Clips in der Sequenz abhängt. Möchten Sie die Geschwindigkeit eines Effekts reduzieren oder beschleunigen, müssen Sie seine Dauer ändern oder mit Hilfe der Add Edit-Funktion den Abschnitt des Clips eingrenzen, auf den der Effekt angewandt wird.

Steuerung Ziehen Sie den Regler, damit die Bewegung weich beschleunigt und abgebremst wird. Wenn der Regler nach links geschoben wird (Wert 0), findet keine abgebremste und beschleunigte Bewegung statt. Der Effekt läuft dann mit konstanter Geschwindigkeit entlang seines Pfads ab. Wenn der Regler nach rechts geschoben wird (maximaler Wert 100), wird die Bewegung stärker beschleunigt und gebremst.

Background



Parameterart Global

Beschreibung Bestimmt die Farbe des Hintergrunds (falls vorhanden) von Effekten. So legen Sie mit den Background-Parametern beispielsweise die Farbe für Effekte wie Fade to Color, Fade from Color oder Dip to Color fest.

Steuerung

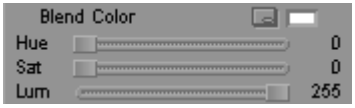
Schaltfläche Other Options Öffnet das Windows-Farbdialogfeld oder den Macintosh Color Picker für eine präzise Farbauswahl. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Windows-Farbdialogfeld“ auf Seite 101 und „Der Macintosh- Color Picker“ auf Seite 102.

Hue Bestimmt die Hintergrundfarbe. Dieser Parameter gibt den Farbton als Wert zwischen 0 und 255 auf einem Farbkreis an, wobei sowohl der Ausgangswert (0) als auch der Schlusswert (255) rot ist.

Sat (Sättigung) Bestimmt die Sättigung oder Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, dabei steht 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil.

Lum (Luminanz) Gibt die Helligkeit der Farbe an. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 Schwarz ist und 255 vollkommene Helligkeit oder Weiß.

Border



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Mit dieser Funktion können Sie in vielen Effekten das innere oder das neu hinzukommende Bild mit einem Rand umgeben. Mit Hilfe der Border-Parameter können Sie Farbe, Softness und Breite des Randes festlegen. Manche Effekte schließen auch Blend Color-Parameter für fließende Übergänge zwischen dem Bild und dem Rand ein.

Steuerung

Schaltfläche Other Options Öffnet das Windows-Farbdialogfeld oder den Macintosh Color Picker für eine präzise Farbauswahl. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Windows-Farbdialogfeld“ auf Seite 101 und „Der Macintosh- Color Picker“ auf Seite 102.

Hue Identifiziert die Border- oder Mischfarbe. Dieser Parameter gibt den Farbton als Wert zwischen 0 und 255 auf einem Farbkreis an, wobei sowohl der Ausgangswert (0) als auch der Schlusswert (255) rot sind.

Sat (Sättigung) Bestimmt die Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil stehen.

Lum (Luminanz) Bestimmt die Helligkeit der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 Schwarz und 255 vollkommene Helligkeit oder Weiß sind.

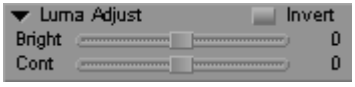
Width Legt die Breite des Randes fest. Die Werte reichen von 0 (kein Rand) bis 63 (breitester Rand).

Soft (Softness)	Bewirkt, dass der Rand in das Hintergrundbild übergeht. Die Werte reichen von 0 (keine Softness) bis 63 (maximale Softness).

Color-Effekt-Parameter

Diese Parameter werden ausschließlich auf den Color-Effekt angewendet. Sie ermöglichen Farbkorrekturen und bestimmte Verfremdungseffekte wie „Posterization“ oder „Solarization“.

Luma Adjust



Parameterart	Global	
Beschreibung	Hier können Sie die Luminanzeigenschaften des Bild anpassen.	
Steuerung	**Bright (Helligkeit)**	Bestimmt die Helligkeit des Bildes. Dieser Parameter kann Werte zwischen -100 und +100 annehmen, wobei 0 für „keine Änderung“ steht. Ein Wert von -100 dunkelt das Bild ab; ein Wert von +100 hellt es auf.
	Cont (Kontrast)	Bestimmt den Kontrast zwischen hellen und dunklen Bereichen im Bild. Die Werte liegen zwischen -100 und +100, wobei der Wert 0 „unverändert“ bedeutet. Negative Werte bedeuten weniger Kontrast, positive Werte einen stärkeren Kontrast.
	Invert	Diese Funktion kehrt die Bildhelligkeit um, so dass die hellsten Teile die dunkelsten und umgekehrt die dunkelsten die hellsten werden.

Beispiel: Helligkeit

Original - Helligkeit 0

Helligkeit -50

Helligkeit +50

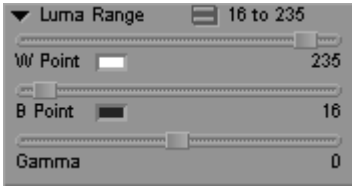
Beispiel: Kontrast

Original - Kontrast 0

Kontrast -50

Kontrast +50

Luma Range



Parameterart Global

Beschreibung Hier können Sie den Helligkeitsbereich des Bilds anpassen.

Steuerung

Schnellmenü: 16 bis 235 Standardeinstellung für Videobilder.

Schnellmenü: 0 bis 255 Ermöglicht das Zuordnen von Standard-Video zu Alpha-Bereichen. Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie ein Hochkontrastbild über den vollen Dynamikbereich erweitern möchten. Sie können diesen Wert beispielsweise beim Konvertieren von Video in Alpha für Matte Key-Effekte verwenden.

Wenn Sie hier den Wert 0 bis 255 festlegen, versucht das System den ganzen Bereich von 0 bis 255 zu erfassen. Dieser Vorgang wird jedoch durch den oberen und unteren Grenzwert, die Sie für den Parameter Luma Clip eingegeben haben, eingeschränkt. Wenn Sie den vollen Dynamikbereich zugänglich machen möchten, müssen Sie die Parameter Low Clip und High Clip auf 0 bzw. 255 einstellen.

W Point (Weißpunkt) Mit dieser Funktion definieren Sie den Weißpunkt des Bildes. Alle Pixel von diesem Wert an aufwärts werden dann weiß angezeigt. Der Wert 235 (Standard-Übertragungswert für Weiß) ist voreingestellt.

Durch Anheben des Schwarz- und Senken des Weißpunkts wird die Anzahl der Graustufen in einen Bild verringert und so der Kontrast verstärkt. Die geringere Anzahl an Graustufen ergibt sich daraus, dass einige davon als reines Schwarz, andere als reines Weiß wiedergegeben werden.

B Point (Schwarzpunkt)

Mit dieser Funktion definieren Sie den Schwarzpunkt des Bildes. Alle Pixel von diesem Wert an abwärts werden dann schwarz angezeigt.

Wenn Sie beispielsweise mit der Pipette einen auf den Boden fallenden grauen Schatten auswählen und seine Farbe in Schwarz ändern, erscheinen alle darunter liegenden Farbwerte ebenfalls als Schwarz. Der Wert 16 (Standard-Übertragungswert für Schwarz) ist voreingestellt.

Durch Anheben des Schwarz- und Senken des Weißpunkts wird die Anzahl der Graustufen im Bild verringert und so der Kontrast verstärkt. Die geringere Anzahl an Graustufen ergibt sich daraus, dass einige davon als reines Schwarz, andere als reines Weiß wiedergegeben werden.

Der Startpegel für Schwarz ändert sich bei der Einstellung des Schwarzpunkts nicht. Verwenden Sie das Video Output-Tool, um den Startpegel für Schwarz anzupassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in. ‚Kapitel „Ausgabe-Optionen“ im Benutzerhandbuch.

Gamma

Ermöglicht das Anpassen der Mitteltöne eines Bildes, ohne Beeinflussung der reinen Weiß- oder Schwarzwerte. Je niedriger der Wert, desto dunkler die Wiedergabe der Mitteltöne, so dass das Bild sich dem Schwarzbereich nähert. Bei einem höheren Wert werden die Mitteltöne aufgehellt, und das Bild erscheint stärker „weiß“.

So kann z.B. eine Person, die bei Tageslicht vor einem Fenster aufgenommen wurde, fast nur als dunkle Silhouette erscheinen. Über die Gamma-Korrektur können Sie die Mitteltöne aufhellen, ohne an den schwarzen oder weißen Bereichen des Bildes etwas zu ändern. Die Werte reichen von -100 bis +100; dabei steht 0 für „keine Änderung“.

Mit den Reglern W Point, B Point und Luma Clip legen Sie die Anzahl der Graustufen fest. Mit dem Gamma-Punkt können Sie die Verteilung der Stufen stärker an Schwarz oder an Weiß annähern. Negative Werte nähern die Verteilung stärker an Schwarz an. Positive Werte nähern die Verteilung stärker an Weiß an.

Luma Clip

Parameterart Global

Beschreibung Mit diesem Parameter legen Sie die Pegel für die hellsten bzw. dunkelsten Farbwerte fest, die Avid Xpress DV zulassen soll.

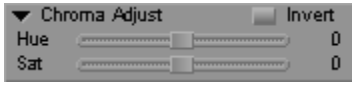
Steuerung

High Eine einfache Begrenzungsfunktion für Helligkeitswerte. Bei Angabe eines Werts für High kann kein Pixel heller als dieser Wert sein. Der Wert 235 (Standard-Übertragungswert für Weiß) ist voreingestellt.

Low Eine einfache Begrenzungsfunktion für Dunkelheitswerte. Bei Angabe eines Werts für Low kann kein Pixel dunkler als dieser Wert sein. Der Wert 16 (Standard-Übertragungswert für Schwarz) ist voreingestellt.

Beim Vorbereiten eines Videos zum Senden werden diese Werte normalerweise nicht geändert. Auf diese Weise können Sie die gesetzlich vorgeschriebenen Schwarz- und Weißwerte einhalten, während Sie mit anderen Funktionen des Color-Effekts die Helligkeit und den Kontrast einstellen.

Chroma Adjust



Parameterart Global

Beschreibung Hier können Sie die Chrominanzeigenschaften des gesamten Bilds anpassen.

Steuerung

Invert Invert kehrt Farbton und Sättigung sämtlicher Farben um. Es werden also nicht die Originalfarben, sondern deren Komplementärfarben angezeigt.

Hue Der Farbton verändert die Tönung sämtlicher Farben im Bild. Der Parameter Hue wird in Form von Gradangaben zwischen -180 und +180 auf einem Farbkreis gemessen, wobei 0 den Farbton unverändert lässt. Eine Veränderung des Farbtonwerts bewirkt eine Verlagerung aller im Bild enthaltenen Farben innerhalb des Farbkreises. So bewirkt beispielsweise eine Farbtoneinstellung von -20, dass Hauttöne stärker in Richtung Rot tendieren, während eine Einstellung von +20 diese Farben eher grünlich erscheinen lässt.

Sat (Sättigung) Die Sättigung verändert die Intensität sämtlicher Farben im Bild. Der Parameter Saturation kann Werte zwischen -100 und +100 annehmen. Die Standardeinstellung ist Null. Ein Wert von -100 führt zu einer Grautondarstellung. Positive Werte verleihen allen Farben zusätzliche Sättigung.

Color Style

Parameterart Global

Beschreibung Ermöglicht Ihnen, Effekte durch Beschränkung oder Umkehrung der Farbwerte des Bilds zu erzeugen.

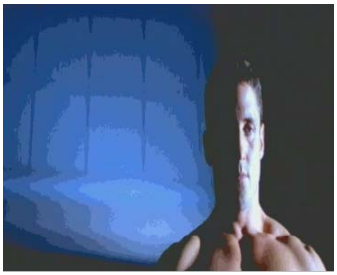
Steuerung

Post (Posterization) Posterization schränkt die Anzahl der Farben im Bild durch Festlegung der im Bild dargestellten Luminanzschritte ein. Dadurch wirkt das Bild eher wie eine Grafik. Die möglichen Werte liegen zwischen 0 und 25, wobei 0 alle Farben und 25 die wenigsten Farben anzeigt.

Solar (Solarization) Solarization verdunkelt die hellsten Punkte im Bild und erreicht auf diese Weise eine partielle Umkehrung der Luminanz. Werte über dem festgelegten Schwellenwert werden umgekehrt. Dieser Parameter kann Werte zwischen 0 und 255 annehmen, wobei 0 normaler Luminanz entspricht, während ein Wert von 255 alle Luminanzwerte umkehrt. Werte zwischen 0 bis 127 zeigen die hellsten Punkte im Bild dunkel an. Werte zwischen 128 bis 255 zeigen die hellsten Punkte dunkel und die dunkelsten hell an, wodurch der Eindruck eines Negativbilds entsteht.

Beispiel für Posterization

Originalbild



Posterization 10

Posterization 20

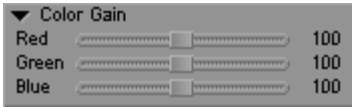
Beispiel für Solarization

Originalbild

Solarization 100

Solarization 200

Color Gain



Parameterart Global

Beschreibung Individuelle Steuerung des Color Gain für jede der drei Farbkomponenten: Rot, Grün und Blau.

Steuerung

Red Ändert den Rotanteil im gesamten Bild. Der Parameterwert ist eine Prozentangabe zwischen 0 und 200, wobei der Wert 100 „keine Farbänderung“ bedeutet.

Green Ändert den Grünanteil des gesamten Bildes. Der Parameterwert ist eine Prozentangabe zwischen 0 und 200, wobei der Wert 100 „keine Farbänderung“ bedeutet.

Blue Ändert den Blauanteil im gesamten Bild. Der Parameterwert ist eine Prozentangabe zwischen 0 und 200, wobei der Wert 100 „keine Farbänderung“ bedeutet.

Crop

Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Entfernt Material vom oberen, unteren, linken und rechten Rand des Videos.

Steuerung

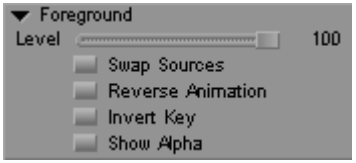
T (Top) Entfernt Bildanteile am oberen Rand des Vordergrundbildes oder der nachfolgenden Szene. Werte zwischen 0 und 999 sind möglich, wobei 0 der obere Rand, 500 die Mitte und 999 der untere Bildschirmrand ist.

B (Bottom) Entfernt Bildanteile am unteren Rand des Vordergrundbildes oder der nachfolgenden Szene. Werte zwischen -999 und 0 sind möglich, wobei 0 der untere Rand, -500 die Mitte und -999 der obere Bildschirmrand ist.

L (Left) Entfernt Bildanteile vom linken Rand des Vordergrundbildes oder der nachfolgenden Szene. Werte zwischen 0 und 999 sind möglich, wobei 0 der linke Rand, 500 die Mitte und 999 der rechte Rand ist.

R (Right) Entfernt Bildanteile vom rechten Rand des Vordergrundbildes oder der nachfolgenden Szene. Werte zwischen -999 und 0 sind möglich, wobei 0 der rechte Rand, -500 die Mitte und -999 der linke Rand ist.

Foreground



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Bestimmt in Verbindung mit Keyframes die Entwicklung des Effekts im Verlauf der Zeit. Welche zusätzlichen Optionen verfügbar sind, hängt vom jeweiligen Effekt ab.

Steuerung

Level Regelt die Opazität des Vordergrundbildes. Der Level-Wert 0 steht für eine Opazität von 0 Prozent (d.h. der Vordergrund ist durchsichtig), ein Level von 50 entspricht 50 Prozent Opazität, und ein Level von 100 entspricht 100 Prozent Opazität (keine Transparenz).

Swap Sources Diese Option gilt nur für Key-Effekte (wie Chroma Key und Luma Key) und den PIP-Effekt (Picture-in-Picture oder Bild-im-Bild).

Klicken Sie auf Swap Sources, um die Bildquellen für die Vordergrund- und Hintergrundebenen des Bildes auszutauschen.

Reverse Animation

Diese Option ist für alle Effekte verfügbar.

Ein Klick auf Reverse Animation bewirkt die Umkehrung des gesamten Effekts, einschließlich der Bewegungsrichtung sowie der beginnenden und der zu Ende gehenden Szenen.

Dadurch bleibt die Kontinuität der Einstellungen bei umgekehrter Bewegung erhalten. So erhalten Sie beispielsweise an Stelle eines Peel-Effekts, bei dem die zu Ende gehende Einstellung von der linken oberen Ecke aus weggeblättert wird, einen Effekt, bei dem die beginnende Einstellung sich von der rechten unteren Ecke aus über die zu Ende gehende Einstellung legt. Diese Option erzeugt also ein Spiegelbild der Abfolge der Keyframes, wie sie in der Positionsleiste des Effektvorschaumonitors erscheinen.

Key umkehren

Diese Option gilt nur für Key-Effekte (wie Chroma Key oder Luma Key). Wählen Sie Invert Key, um den Key umzukehren.

Bei einem Chroma Key-Effekt wird nicht der mit der Key-Farbe ausgefüllte Bereich, sondern das Vordergrundbild durch das Hintergrundbild ersetzt.

Bei einem Luma Key-Effekt zeigt die Invertierung die Hintergrundbildquelle durch die dunkleren statt durch die helleren Bereiche der Vordergrundbildquelle an.

Bei einem Matte Key-Effekt kehrt die Invertierung die schwarzen und weißen Bereiche des Alpha-Kanals um, so dass Vordergrund und Hintergrund ausgetauscht werden.

Show Alpha

Diese Option gilt nur für Key-Effekte (wie Chroma Key oder Luma Key).

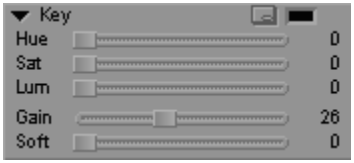
Zeigt den Graustufen-Alpha-Kanal, der für die Anwendung des Key-Effekts auf die Vordergrund- und Hintergrundquelle benutzt wurde. Auf diese Weise können Sie die problematischen Bereiche des Key untersuchen, während Sie Korrekturen vornehmen.

Key-Parameter

Key-Parameter sind nur in den Effekten Chroma Key und Luma Key verfügbar. Diese Parameter bestimmen die Key-Farbe und ermöglichen die Feineinstellung der Kanten von Key-Effekten sowie der Darstellung der Vordergrundelemente.

Informationen zum Arbeitsablauf bei der Anwendung von Key-Effekten finden Sie unter „Erzeugen von Key-Effekten“ auf Seite 232

Key



Parameterart Global

Beschreibung Wählt die primäre Key-Farbe aus, die durch Video ersetzt werden soll. Verfügbar sowohl für Chroma Key als auch für Luma Key.

Steuerung

Schaltfläche Other Options Öffnet das Windows-Farbdialogfeld oder den Macintosh Color Picker für eine präzise Farbauswahl. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Windows-Farbdialogfeld“ auf Seite 101 und „Der Macintosh- Color Picker“ auf Seite 102.

Hue Bestimmt die Key-Farbe. Dieser Parameter gibt den Farbton als Wert zwischen 0 und 255 auf einem Farbkreis an, wobei sowohl der Ausgangswert (0) als auch der Schlusswert (255) rot sind.

Sat (Sättigung) Bestimmt die Sättigung oder Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil stehen.

Lum (Luminanz)	Bestimmt die Helligkeit der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 Schwarz und 255 vollkommene Helligkeit oder Weiß sind.
Gain	Gibt den Anteil des anzuzeigenden Vordergrund- und Hintergrundbilds an. Die Werte können zwischen 0 und 63 liegen. Beim Gain-Wert 0 wird nur der Vordergrund gezeigt. Ein Gain-Wert von 63 ersetzt das Vordergrundvideo komplett durch das Hintergrundvideo.
Soft (Softness)	Bestimmt, wie die an den Grenzen des Key liegenden Farben im Effekt behandelt werden. Farben mit Luminanz- oder Chroma-Werten, die den für den Key festgelegten Werten nahe kommen, werden als Mischung aus Vordergrund- und Hintergrundbild angezeigt. Die Werte reichen von 0 bis 63. Je höher der Softness-Wert, desto mehr Hintergrundbild wird den Grenzfarben zugemischt. Verwenden Sie den Regler Soft, um die Darstellung der Grenzen der Key-Bereiche zu verbessern.

Secondary Key

Parameterart	Global
Beschreibung	Wählt eine sekundäre Hintergrundfarbe, die ebenfalls ausgekeyt wird. So kann beispielsweise der Boden einer Bluescreen- oder Greenscreen-Einstellung eine etwas andere Tönung haben als der Hintergrund. In diesem Fall kann die Farbe des Bodens als Sekundärfarbe definiert und ausgekeyt werden. Nur für den Chroma Key-Effekt verfügbar.
Steuerung	Siehe „Key“ auf Seite 360.

Spill Suppression

Parameterart Global

Beschreibung Neutralisiert die ausgewählte Farbe für den Chroma Key-Effekt ohne Auswirkung auf die Luminanz. Avid Xpress DV wandelt die Spill-Farbe in eine Graustufe um, die sich leichter in das Vordergrundbild einfügt.

Benutzen Sie die Spill Suppression-Key-Farbe zur Behebung folgender Probleme:

- Beseitigen von „Spill“ (Auslaufen von Hintergrundfarbe) aus dem Vordergrundbild. Ein solches Auslaufen von Farbe entsteht, wenn infolge von Backdrop-Reflexion die Hintergrundfarbe im Vordergrundbild erscheint.
- Wenn im Vordergrundobjekt eine Kontur der Chroma Key-Farbe bestehen bleibt, kann Spill Suppression benutzt werden, um die Wirkung der Farbe in der Kontur zu reduzieren.

Steuerung Siehe „Key“ auf Seite 360.

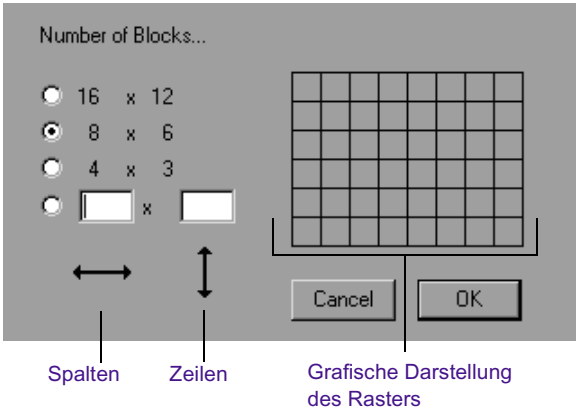
Matrix-Parameter

Parameterart Global

Beschreibung Diese Parameter ermöglichen die individuelle Einstellung des Rasters zum Definieren der Position oder des zeitlichen Ablaufs von Effekten, für die eine Matrix verwendet wird. Das Raster definiert z.B. die Anzahl der für den Grid- und den Speckle-Effekt benutzten Quadrate oder der für den One-Way Row-Effekt verwendeten horizontalen Balken. Verfügbar für Matrix Wipe-Effekte, Sawtooth Wipe-Effekte sowie bestimmte Shape Wipe-Effekte.

Steuerung

Schaltfläche Other Options Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Dialogfeld Matrix Effect zu öffnen.

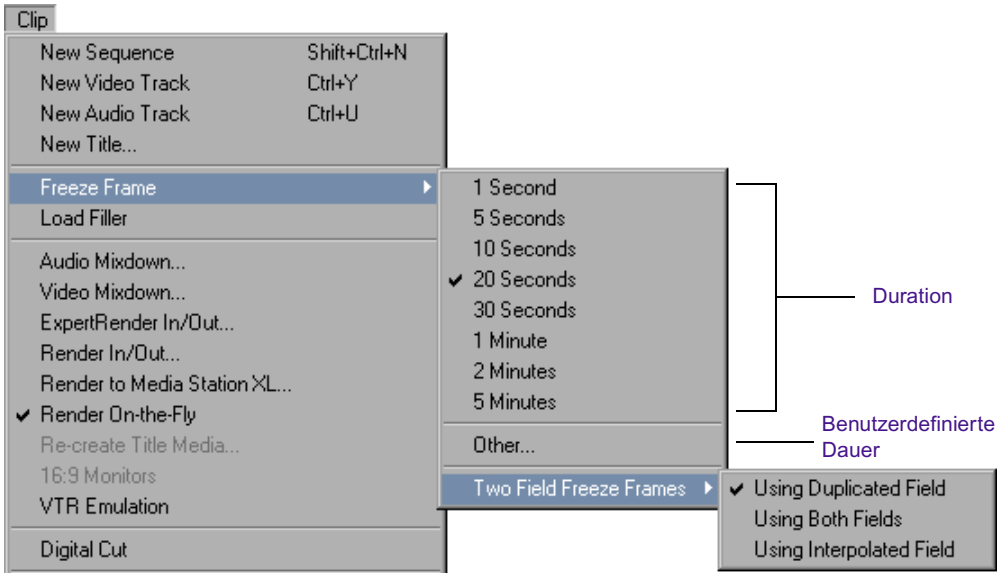


Wählen Sie entweder ein Standardraster oder geben Sie die Anzahl der Zeilen und Spalten ein, und klicken Sie anschließend auf OK. Es müssen mindestens 2 x 2 Reihen und Spalten eingerichtet werden. Auf der rechten Seite des Dialogfelds erscheint eine grafische Darstellung des ausgewählten Rasters.

Parameter bei Bewegungseffekten

Parameter für Bewegungseffekte gelten für Freeze Frame, Variable Speed und Strobe Motion. Informationen zum Anwenden und Bearbeiten von Bewegungseffekten finden Sie unter „Erzeugen von Bewegungseffekten“ auf Seite 210.

Freeze Frame-Parameter



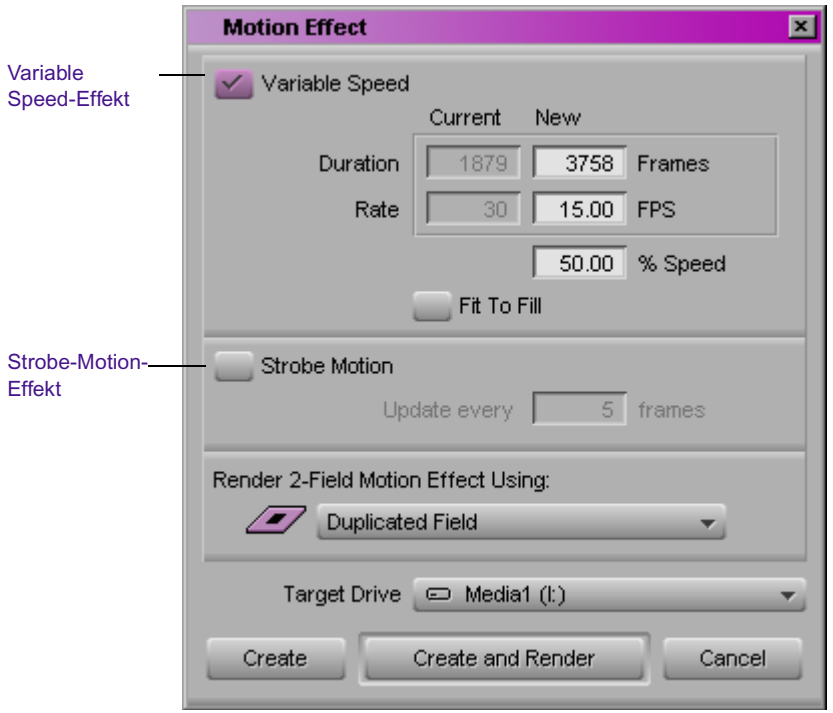
Parameterart Global

Beschreibung Diese Parameter ermöglichen die Erstellung und benutzerdefinierte Anpassung eines Freeze Frame-Clips aus dem momentan im Player-Popup-Monitor angezeigten Bild.

Menübefehle Die Freeze Frame-Parameter sind Befehle im Menü Clip. Um ein Freeze Frame (Standbild) zu erstellen und die entsprechenden Parameter aufzurufen, wählen Sie zuerst im Menü Clip den Befehl Freeze Frame und anschließend im Untermenü die gewünschten Befehle.

Dauer-Befehle (in Sekunden oder Minuten)	Legt die Länge des Standbildclips fest, der von Avid Xpress DV im Player-Popup-Monitor erstellt wird. Wählen Sie entweder eine Dauer aus dem Popup-Menü Freeze Frame oder geben Sie über Other eine andere Dauer ein.
Other	Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie selbst die Dauer des Standbildclips eingeben können.
Two Field Freeze Frames	Ruft ein Untermenü auf, über das Sie festlegen können, wie das System die Effektmedien bei der Arbeit mit Zwei-Halbbilder-Material erstellen und anzeigen soll.
Using Duplicated Field	Das System verwendet ein einzelnes Halbbild zum Erzeugen des Effekts. Diese Option reduziert die vertikale Auflösung des Bildes um die Hälfte, was die Bildqualität verschlechtert.
Using Both Fields	Das System verwendet beide Halbbilder zum Erzeugen des Effekts. Diese Option wird besonders empfohlen, wenn das Videomaterial Bewegung enthält.
Using Interpolated Field	Das System erzeugt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbildes im Zuspielmaterial ein zweites Halbbild für den Effekt. Dies kann dem Standbild ein etwas weicheres Aussehen verleihen.

Parameter für Variable Speed- und Strobe Motion-Effekte



Parameterart Global

Beschreibung Diese Parameter ermöglichen das Erzeugen und individuelle Anpassen von Variable Speed- und Strobe Motion-Clips anhand des ganzen aktuell im Player-Popup-Monitor angezeigten Clips oder eines Teils davon.

Steuerung Variable Speed- und Strobe Motion-Parameter sind im Dialogfeld Motion Effect verfügbar. Um dieses Dialogfeld aufzurufen, klicken Sie im Player-Popup-Monitor auf die Schaltfläche Motion Effect.

Variable Speed	**Duration**	Dauer des Effekts in Frames. Durch Verdoppeln der Anzahl der Bilder halbieren Sie die aktuelle Bildrate.
	Rate	Geschwindigkeit in Bildern pro Sekunde (B/s), mit der das Video abgespielt wird. Standardgeschwindigkeit ist 30 B/s für NTSC-Video und 25 B/s für PAL-Video.
	% Speed	Geschwindigkeit in Prozent, mit der das Video abgespielt wird. Die Standardgeschwindigkeit ist 100 %.
	Fit To Fill	Stellt die Parameter für variable Geschwindigkeit so ein, dass die Dauer des Bewegungseffektes genau mit der durch die IN- und OUT-Marken vorgegebenen Dauer in der Sequenz übereinstimmt.
Strobe Motion	**Update every *n* frames**	Geben Sie hier die Erneuerungsrate in Bildern an. So bewirkt zum Beispiel eine Rate von 5, dass jedes fünfte Bild im Strobe Motion-Effekt erscheint.
Render 2-Field Motion Effect Using	**Duplicated Field**	Avid Xpress DV verwendet ein einzelnes Halbbild zum Erzeugen des Effekts. Bei Zwei-Halbbilder-Material wird die gespeicherte Information um die Hälfte verringert, da eines der beiden Halbbilder verloren geht, wodurch sich die Bildqualität reduziert. Für Ein-Halbbild-Material ist dies normalerweise die beste Lösung, da sie eine schnelle Verarbeitung ermöglicht (die anderen Optionen bieten keine Verbesserung der Effektqualität für Ein-Halbbild-Material). Bei dieser Option werden die Effekte mit dem geringsten Zeitaufwand gerendert.

Both Fields

Avid Xpress DV verwendet beide Halbbilder zum Erzeugen des Effekts. So zeigen beispielsweise die ersten beiden Bilder eines 50%-Slow Motion-Effekts (halbe Wiedergabegeschwindigkeit) das ursprüngliche Bild 1 (beide Halbbilder) zweimal.

Diese Option empfiehlt sich für Einstellungen ohne Inter-Field Motion und Standbilder.

Wenn Ihr Filmmaterial Inter-Field Motion enthält, kann es bei dieser Methode zu geringfügigen Verschiebungen und Sprüngen des Bildes kommen, da die ursprüngliche Reihenfolge der Halbbilder nicht eingehalten wird. Ein „Halbbild 1“ kann sowohl vor *als auch* nach dem dazugehörigen „Halbbild 2“ erscheinen.

Die Effekte können relativ schnell gerendert werden. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie bei dieser Option gleichmäßig teilbare Bildraten wählen.

Interpolated Field

Avid Xpress DV erzeugt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbildes aus dem Zuspielmaterial ein zweites Halbbild für den Effekt.

Diese Option berechnet den Bewegungseffekt anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da Avid Xpress DV alle Halbbilder berücksichtigt, ohne ihre ursprüngliche Reihenfolge zu stören, wirkt der Effekt mit dieser Option am fließendsten.

Bei dieser Option wird mehr Zeit zum Rendern benötigt als bei den anderen Optionen.

VTR-Style

Avid Xpress DV erstellt durch Verschieben ausgewählter Halbbilder aus dem Originalmaterial um jeweils eine ganze Bildzeile ein zweites Halbbild für den Effekt. Diese Technik wird auch bei erstklassigen professionellen Videorecordern angewendet, wenn Filmmaterial unter Normalgeschwindigkeit abgespielt wird.

Diese Option erstellt außerdem den Bewegungseffekt anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da die Pixel jedoch nicht gefiltert werden, ist das endgültige Bild schärfer als bei Interpolated Field. Bei bestimmten Geschwindigkeiten flattert das Bild eventuell.

Das Rendern von Effekten, die mit dieser Option oder mit Interpolated Field erstellt wurden, nimmt mehr Zeit in Anspruch als das Rendern von Effekten, die unter Verwendung von Duplicated Field oder Both Fields erstellt wurden.

Ignore Render Setting

Wenn in der Option Motion Effects Render Using in der aktiven Rendereinstellung ein bestimmter Bewegungseffekttyp festgelegt wurde, wählt Avid Xpress DV automatisch diesen Typ aus, deaktiviert alle anderen Optionen für Bewegungseffekttypen und zeigt das Kontrollkästchen Ignore Render Setting an. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen Ignore Render Setting, um die aktive Rendereinstellung vorübergehend aufzuheben und alle vier Bewegungseffekttypen verfügbar zu machen.

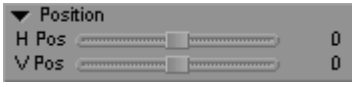
Wenn die Renderinformationen eines Strobe Motion-Effekts verloren gehen, weil dieser auf eine längere Dauer getrimmt wurde, kann er nicht abgespielt werden, sondern muss zuerst neu gerendert werden.

Für eine umgekehrte Bewegung bei normaler, schneller oder langsamer Wiedergabegeschwindigkeit ist ein negativer Wert bzw. Prozentsatz einzugeben.

Parameter für Plug-In-Effekte

Bei Installation von Photoshop-kompatiblen (nur Macintosh) oder AVX-(Avid Visual Extensions-) Plug-In-Effekten von Drittanbietern konsultieren Sie am besten die Dokumentation, die der Hersteller mitliefert. Eine Beschreibung zum Installieren und zur Verwendung von Plug-In-Effekten anderer Hersteller finden Sie unter „Verwenden von Plug-In-Effekten von Drittanbietern“ auf Seite 38.

Position



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Legt die horizontale und die vertikale Position des Effekts fest.

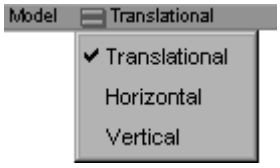
Steuerung

H Pos (horizontale Position)	Bewegt das Video von einer Seite zur anderen. Die Werte können zwischen -999 und +999 liegen. Negative Werte verschieben das Bild nach links. Positive Werte verschieben es nach rechts.
V Pos (vertikale Position)	Bewegt das Video auf- und abwärts. Die Werte können zwischen -999 und +999 liegen. Negative Werte verschieben das Bild nach oben. Positive Werte verschieben es nach unten.

Region Stabilize-Parameter

Diese Parameter gelten nur für den Region Stabilize-Effekt. Sie dienen dazu, die Art der Stabilisierung und den Bereich des Bildes festzulegen, der fixiert werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ auf Seite 225.

Model



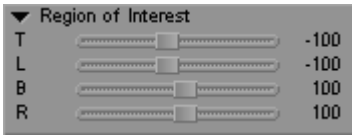
Parameterart Global

Beschreibung Mit dem Parameter Model wählen Sie die Art der Stabilisierung aus. Nur für den Region Stabilize-Effekt verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ auf Seite 225.

Option

Translational	Der statische Bereich („Region of Interest“) wird sowohl entlang der horizontalen als auch entlang der vertikalen Achse fixiert.
Horizontal	Verhindert horizontale Bewegung im statischen Bereich. Objekte in diesem Bereich können sich zwar in vertikaler, nicht jedoch in horizontaler Richtung bewegen.
Vertikal	Verhindert die vertikale Bewegung im statischen Bereich. Objekte in diesem Bereich können sich zwar in horizontaler, nicht jedoch in vertikaler Richtung bewegen.

Region of Interest



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Mit diesem Parameter legen Sie den zu fixierenden Bereich des Bildes fest. Nur für den Region Stabilize-Effekt verfügbar. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ auf Seite 225.

Steuerung

T (Top)

L (Left)

B (Bottom)

R (Right)

Legt die Ecken des statischen Bereichs fest. Die Werte werden relativ zur Mitte des Bildschirms angegeben.

Sie können die Größe und Position des statischen Bereichs auch durch Ziehen des Umrisses im Effektvorschaumonitor ändern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Direktes Manipulieren von Effekten“ auf Seite 157.

Auto Zoom

Parameterart Global

Beschreibung Beim Stabilisieren werden schwarze Ränder an den neu positionierten Bildern sichtbar. Die Funktion Auto Zoom gleicht dies aus, indem sie die Größe und gegebenenfalls auch die Position des Clips ändert und so die Kanten entfernt. Nur für den Region Stabilize-Effekt verfügbar. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ auf Seite 225.

Progressive Source

Parameterart Global

Beschreibung Wenn das Material progressiv (nicht interlaced) erfasst oder in dieses Format konvertiert wurde, wirkt der Effekt mit dieser Option fließender.

Scaling

Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Bewirkt eine Größenänderung des Effekts durch Anpassen der Höhe und Breite.

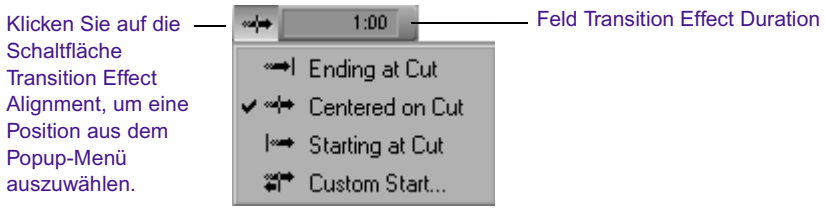
Steuerung

Wid (Breite) Bestimmt die Breite des Bildes, wenn Fixed Aspect deaktiviert wurde. Die Werte reichen von 0 bis 400.

Hgt (Höhe) Bestimmt die Höhe des Bildes, wenn Fixed Aspect deaktiviert wurde. Die Werte reichen von 0 bis 400.

Fixed Aspect Legt fest, welche Positions- und Größenparameter angezeigt werden. Wenn der Parameter Fixed Aspect aktiviert ist, kann das Seitenverhältnis des Bildes nicht geändert werden. Die Regler Wid und Hgt sind gekoppelt und bewegen sich gemeinsam.

Transition-Parameter


Klicken Sie auf die Schaltfläche Transition Effect Alignment, um eine Position aus dem Popup-Menü auszuwählen.
1:00
Feld Transition Effect Duration
Ending at Cut
Centered on Cut
Starting at Cut
Custom Start...

Parameterart Global

Beschreibung Übergangsparameter (Transition) ermöglichen es Ihnen, den Startpunkt des Übergangs relativ zum Schnittpunkt und zur Länge des Übergangs zu bestimmen. Die Übergangsparameter werden im unteren Bereich des Effekt-Editors angezeigt. Weitere Informationen zu Übergangseffekten finden Sie unter „Arbeiten mit Übergangseffekten“ auf Seite 62.

Steuerung

Schaltfläche Transition Effect Alignment

Klicken Sie auf die Schaltfläche Transition Effect Alignment, und wählen Sie im Popup-Menü, das daraufhin angezeigt wird, eine Positions-Option.

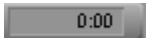
Ending at Cut: Der Übergangseffekt beginnt einige Bilder (die Anzahl wird durch die Dauer definiert) vor dem Schnitt, und der Effekt endet am Schnittpunkt im Video.

Centered on Cut: Der Übergang ist am Schnitt zentriert, der Effekt wird also zur Hälfte vor und zur Hälfte nach dem Schnittpunkt abgespielt.

Starting at Cut: Der Übergangseffekt beginnt unmittelbar nach dem letzten Bild des zu Ende gehenden Videomaterials.

Custom Start: Hier können Sie die Anzahl der Bilder vor und nach dem Schnitt festlegen, die in den Effekt einbezogen werden sollen.

Feld Transition Effect Duration



Klicken Sie in das Feld, und geben Sie die gewünschte Dauer des Übergangseffekts ein. Das Format, in dem Avid Xpress DV die Dauer des Übergangseffekts anzeigt (1:00 bedeutet 1 Sekunde und 0 Bilder), richtet sich nach der Einstellung, die am oberen Rand des Effektvorschaumonitors für Transition Effect Duration gewählt wurde.

2D-Effekte

In diesem Abschnitt werden die 2D-Effekte nach Kategorien aufgeführt. Innerhalb jeder Kategorie wurden sie alphabetisch geordnet. Die Parameter zu jedem Effekt werden hier aufgeführt; eine Beschreibung finden Sie unter „2D-Effektparameter“ auf Seite 344.

- Blend-Effekte
- Box Wipe-Effekte
- Conceal-Effekte
- Edge Wipe-Effekte
- Filmeffekte
- Bildeffekte
- Key-Effekte
- L-Conceal-Effekte
- Matrix Wipe-Effekte
- Bewegungseffekte
- Peel-Effekte
- Push-Effekte
- Sawtooth Wipe-Effekte
- Shape Wipe-Effekte
- Spin-Effekte
- Squeeze-Effekte
- Titeleffekte

Blend-Effekte

Blend-Effekte sind allgemeine Zweikanaleffekte, die für Übergänge oder Segmente mit mehreren Ebenen benutzt werden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Dip to Color
- Dissolve
- Fade from Color
- Fade to Color
- Picture-in-Picture (Bild-im-Bild)
- Superimpose (Doppelbelichtung)

Dip to Color

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Blend

Anwenden auf Übergänge

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Blendet von der vorherigen Szene auf Schwarz, Weiß oder eine beliebige Farbe und dann auf die nachfolgende Szene.

Dissolve

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Blend

Anwenden auf Übergänge

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Überblendet Bilder der vorherigen Szene nach und nach mit der nachfolgenden Szene.

Fade from Color

Anfangsfarbe

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Blend

Anwenden auf Übergänge

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Blendet von einer beliebigen Farbe auf das nachfolgende Videomaterial.

Fade to Color

Vorherige Szene

Effektmitte

Endfarbe

Effektsymbol

Effektkategorie Blend

Anwenden auf Übergänge

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Blendet von der vorherigen Szene auf eine beliebige Farbe.

Picture-in-Picture (Bild-im-Bild)

Untere Spur

PIP als Segmenteffekt

Obere Spur

Effektsymbol

Effektkategorie Blend

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Swap Sources, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Crop - oben, unten, links, rechts

Beschreibung Erzeugt ein Bild innerhalb eines Bildes. Das Videomaterial aus der höheren Ebene, wo der Effekt angewandt wird, wird innerhalb des Videos auf der unteren Ebene sichtbar. Bei Anwendung auf einen Übergang erscheint das nachfolgende innerhalb des vorherigen Videomaterials.

Superimpose (Doppelbelichtung)

Untere Spur

Superimpose-Effekt

Obere Spur

Effektsymbol

Effektkategorie Blend

Anwenden auf Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Beschreibung Mischt das Bild aus der oberen Videospur (wo der Effekt wirksam ist) über eine gewisse Zeit mit dem Bild aus der unteren Videospur. Bei einer Level-Einstellung von 100 Prozent ist nur das Videobild aus der oberen Spur (auf die der Effekte angewandt wurde) sichtbar. Ist der Level auf 0 Prozent eingestellt, ist nur das Bild aus der unteren Spur sichtbar.

Box Wipe-Effekte

Bei Box Wipe-Effekten wird ein Videokanal über einem anderen aufgedeckt, wobei vordefinierte, sich vergrößernde Rechtecke benutzt werden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Bottom Box
- Bottom Left to Top Right
- Bottom Right to Top Left
- Left Box
- Right Box
- Top Box
- Top Left to Bottom Right
- Top Right to Bottom Left

Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter „Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 493.

Bottom Box

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des unteren Bildschirmrandes, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Bottom Left to Top Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der linken unteren Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Bottom Right to Top Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Left Box

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des linken Bildschirmrandes, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Right Box

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des rechten Bildschirmrandes, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Top Box

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des oberen Bildschirmrandes, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Top Left to Bottom Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der linken oberen Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Top Right to Bottom Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der rechten oberen Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Conceal-Effekte

Die Conceal-Effekte überlagern einen Videokanal mit einem anderen, wobei sie einem vordefinierten Pfad folgen. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Bottom Left to Top Right
- Bottom Right to Top Left
- Bottom to Top
- Left to Right
- Right to Left
- Top Left to Bottom Right
- Top Right to Bottom Left
- Top to Bottom

Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter „Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 493.

Bottom Left to Top Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von links unten nach rechts oben über die vorherige Szene.

Bottom Right to Top Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von rechts unten nach links oben über die vorherige Szene.

Bottom to Top

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von unten nach oben über die vorherige Szene.

Left to Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich vom linken Rand nach rechts über die vorherige Szene.

Right to Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich vom rechten Rand nach links über die vorherige Szene.

Top Left to Bottom Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von links oben nach rechts unten über die vorherige Szene.

Top Right to Bottom Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von rechts oben nach links unten über die vorherige Szene.

Top to Bottom

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von oben nach unten über die vorherige Szene.

Edge Wipe-Effekte

Edge Wipe-Effekte decken einen Videokanal über einem anderen auf, indem sie das darunter liegende Bild mit einer Kante „wegwischen“. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Horizontal
- Horizontal Open
- Lower Left Diagonal
- Lower Right Diagonal
- Upper Left Diagonal
- Upper Right Diagonal
- Vertical
- Vertical Open

Horizontal

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene breitet sich vom linken zum rechten Bildrand hin aus und überdeckt so die vorherige Szene.

Horizontal Open

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem vertikalen Streifen in der Bildschirmmitte. Der Streifen erweitert sich dann nach rechts und nach links und wischt so die vorherige Szene weg.

Lower Left Diagonal

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der linken unteren Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach rechts oben über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Lower Right Diagonal

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der rechten unteren Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach links oben aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Upper Left Diagonal

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der linken oberen Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach rechts unten aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Upper Right Diagonal

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der rechten oberen Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach links unten aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Vertical

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt am oberen Rand des Bildschirms und dehnt sich nach unten über den ganzen Bildschirm aus.

Vertical Open

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Edge Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem horizontalen Streifen in der Bildschirmmitte. Dieser dehnt sich allmählich nach oben und nach unten aus, bis er den Bildschirm füllt.

Filmeffekte

Die Filmeffekte, die auf einigen Systemen verfügbar sind, simulieren viele der optischen Effekte, die in einem Kopierwerk möglich sind. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- 1,66 Mask
- 1,85 Mask
- 16:9 Mask
- Anamorphic Mask
- Blowup
- Film Dissolve
- Film Fade
- Mask

1,66 Mask

Originalbild

1:1.66 Mask-Effekt

Effektsymbol

Effektkategorie Film

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Beschreibung Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Dieses Rechteck ist 1,66 mal breiter als hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

1,85 Mask

Effektsymbol

Effektkategorie Film

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Beschreibung Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Dieses Rechteck ist 1,85 mal breiter als hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

16:9 Mask

Effektsymbol

Effektkategorie Film

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Beschreibung Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Das zentrierte Rechteck ist 16 Einheiten breit und 9 Einheiten hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

Anamorphic Mask

Effektsymbol	
Effektkategorie	Film
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Background - Farbton, Sättigung, Luminanz Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect Position - horizontale Position, vertikale Position
Beschreibung	Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Dieses Rechteck ist 2,35 mal breiter als hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

Blowup

Originalbild

Blowup-Effekt

Effektsymbol

Effektkategorie Film

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Crop - oben, unten, links, rechts

Beschreibung Der Effekt ändert die Größe des Bildes und den Ausschnitt, der dargestellt wird.

Film Dissolve

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Film

Anwenden auf Übergänge

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Überblendet das vorherige Bild nach und nach mit dem nachfolgenden. Der Parameter Level ist entsprechend den Kodak™-Spezifikationen voreingestellt. Es wird davon abgeraten, den Parameter für diesen Effekt zu ändern.

Bei einer Level-Einstellung von 0 % ist nur das erste Bild sichtbar. Bei einer Level-Einstellung von 100 % erscheint nur das nachfolgende Bild.

Die voreingestellten Parameter dieser Überblendung simulieren die Wirkung von Licht auf den Film während der Überblendung auf ein anderes, nicht schwarzes Bild.

Film Fade

Effektsymbol	
Effektkategorie	Film
Anwenden auf	Übergänge
Parameter	Foreground - Level, Reverse Animation Acceleration
Beschreibung	Überblendet die Bilder des vorherigen Materials nach und nach mit denen des nachfolgenden. Der Parameter Level ist anhand der Kodak-Spezifikationen voreingestellt. Es wird davon abgeraten, den Parameter für diesen Effekt zu ändern. Bei einer Level-Einstellung von 0 % ist nur das erste Bild sichtbar. Bei einer Level-Einstellung von 100 % erscheint nur das nachfolgende Bild. Die voreingestellten Parameter dieser Überblendung simulieren die Wirkung von Schwarzfilm auf den Film. Verwenden Sie diesen Effekt zum Ein- und Ausblenden.

Mask

Effektsymbol	
Effektkategorie	Film
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Background - Farbton, Sättigung, Luminanz Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect Position - horizontale Position, vertikale Position
Beschreibung	Maskiert Bereiche des Bildes, die nicht im Innern eines Rechtecks liegen, das durch die Parameter Scaling, Fixed Aspect und Position definiert wurde. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit der Hintergrundfarbe des Effekts maskiert.

Bildeffekte

Bildeffekte sind Effekte allgemeiner Art, die auf einen einzelnen Videokanal angewendet werden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Color-Effekt
- Flip
- Flip-Flop
- Flop
- Mask
- Region Stabilize
- Resize
- Submaster

Color-Effekt

Effektsymbol	
Effektkategorie	Image
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Luma Adjust - Helligkeit, Kontrast, Invert Luma Range - Schnellmenü Luma Range, Weißpunkt, Schwarzpunkt, Gamma Luma Clip - High, Low Chroma Adjust - Farbton, Sättigung, Invert Color Style - Posterization, Solarization Color Gain - Rot, Grün, Blau
Beschreibung	Der Color-Effekt verändert Luminanz, Chroma, Stil (Posterization oder Solarization) und Color Gain des Segments.

Beispiele für den Color-Effekt finden Sie unter „Color-Effekt-Parameter“ auf Seite 348.

Flip

Originalbild

Nach Anwendung

Effektsymbol	
Effektkategorie	Image
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	None
Beschreibung	Das Videobild wird senkrecht gekippt.

Flip-Flop

Originalbild

Nach Anwendung des Flip-

Effektsymbol	
Effektkategorie	Image
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	None
Beschreibung	Das Videobild wird sowohl in waagerechter als auch in senkrechter Richtung gekippt.

Flop

Originalbild

Nach Anwendung

Effektsymbol	
Effektkategorie	Image
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	None
Beschreibung	Das Videobild wird horizontal gekippt und erscheint daher seitenverkehrt.

Mask

Effektsymbol	
Effektkategorie	Image
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Background - Farbton, Sättigung, Luminanz Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect Position - horizontale Position, vertikale Position
Beschreibung	Maskiert Bereiche des Bildes, die nicht im Innern eines Rechtecks liegen, das durch die Parameter Scaling, Fixed Aspect und Position definiert wurde. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit der Hintergrundfarbe des Effekts maskiert.

Region Stabilize

Effektsymbol

Effektkategorie Image

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Region Stabilize-Parameter - Model, Region of Interest, Auto Zoom

Beschreibung Der Region Stabilize-Effekt definiert einen Bereich innerhalb eines Bilds und verfolgt ihn weiter, um unerwünschte Bewegung in einem Clip, wie sie etwa durch das Wackeln einer Kamera entsteht, auszugleichen. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ auf Seite 225 und „Region Stabilize-Parameter“ auf Seite 371.

Der Region Stabilize-Effekt ist Teil des Avid Xpress DV PowerPack und wird von der PowerPack CD-ROM installiert. Weitere Informationen zu dieser Installation finden Sie im Starthandbuch zu Avid Xpress DV.

Resize

Originalbild

Verkleinertes Bild

Vergrößertes Bild

Effektsymbol

Effektkategorie Image

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter

Background - Farbton, Sättigung, Luminanz

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Crop - oben, unten, links, rechts

Beschreibung Resize ändert die Größe und Position des Bildes. Die Hintergrundfarbe erscheint überall dort, wo kein Video vorhanden ist. Benutzen Sie die Regler H Pos, V Pos und Size zur Definition der Größe und Position des Videos. Verwenden Sie die Crop-Parameter zum Entfernen der Bildkanten.

Submaster

Effektsymbol

Effektkategorie Image

Anwenden auf Die oberste Videospur, unter der sich die übrigen befinden, die im Submaster-Effekt eingeschlossen sind.

Parameter None

Beschreibung Beim Rendern erzeugt der Submaster-Effekt eine einzelne Mediendatei für das gesamte Videomaterial auf den unterhalb des Effekts liegenden Ebenen. Auf diese Weise können Sie mehrere Effekte, die auf verschiedenen Videoebenen liegen, gruppieren und sie als einen einzigen Effekt rendern, was schneller geht als das Rendern einzelner Effekte.

Der Submaster-Effekt rendert nicht jede Spur einzeln; nach dem Rendern können sie nicht mehr getrennt wiedergegeben werden.

Key-Effekte

Key-Effekte kombinieren zwei Videokanäle durch Verwendung von Komponenten aus einem davon. Zu dieser Gruppe gehören folgende Key-Effekte:

- Chroma Key
- Luma Key
- Matte Key

Chroma Key

Hintergrund - Videoebene 1

Key-Bild - Videoebene 2

Chroma Key-Effekt

Effektsymbol

Effektkategorie Key

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Key - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness

Secondary Key - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness

Spill Suppression - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness

Foreground - Level, Swap Sources, Reverse Animation, Invert Key, Show Alpha

Acceleration

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Crop - oben, unten, links, rechts

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Ersetzt einen Teil des Videobildes anhand von Farbwerten durch ein anderes. Die Key-Farbe im Video auf der höheren Spur wird durch das Video mit der niedrigeren Spurnummer ersetzt. Chroma Keys werden häufig mit einem Vordergrundbild verwendet, das vor einem stark gesättigten Farbhintergrund aufgenommen wurde.

Luma Key

Key-Bild

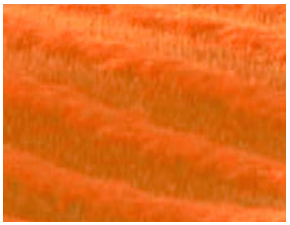
Hintergrundbild

Luma Key-Effekt

Effektsymbol	
Effektkategorie	Key
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Key - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness Foreground - Level, Swap Sources, Reverse Animation, Invert Key, Show Alpha Acceleration Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect Position - horizontale Position, vertikale Position Crop - oben, unten, links, rechts Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration
Beschreibung	Ersetzt einen Teil des Videobildes anhand von Luminanzwerten durch ein anderes.

Matte Key

Videoebene 1 - Hintergrund



Videoebene 2 - Vordergrund

Videoebene 3 - Matte-Bild mit hohem Kontrast

Matte Key-

Effektsymbol

Effektkategorie Key

Anwenden auf Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Foreground - Level, Swap Sources, Reverse Animation, Invert Key, Show Alpha

Acceleration

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Crop - oben, unten, links, rechts

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Ein Effekt mit drei Ebenen auf drei Spuren. Die untere Ebene ist das Hintergrundbild, die mittlere das Vordergrundbild, und die oberste Ebene enthält die Graustufen-Matte bzw. den Alpha-Kanal.

L-Conceal-Effekte

Die L-Conceal-Effekte überlagern einen Videokanal unter Verwendung eines vordefinierten L-förmigen Pfads durch einen anderen Videokanal. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Bottom Left
- Bottom Right
- Top Left
- Top Right

Bottom Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie L-Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich in der linken Bildschirmhälfte vom unteren Rand nach oben und füllt anschließend den Bildschirm von links nach rechts.

Bottom Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie L-Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich in der rechten Bildschirmhälfte vom unteren Rand nach oben und füllt anschließend den Bildschirm von rechts nach links.

Top Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie L-Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich in der linken Bildschirmhälfte vom oberen Rand nach unten und füllt anschließend den Bildschirm von links nach rechts.

Top Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie L-Conceal

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich in der rechten Bildschirmhälfte vom oberen Rand nach unten und füllt anschließend den Bildschirm von rechts nach links.

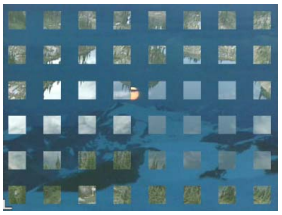
Matrix Wipe-Effekte

Matrix Wipes decken einen Videokanal über einem anderen in Form von Blöcken oder Streifen auf, die an einer vorgegebenen Position oder entlang eines vordefinierten Pfads erscheinen. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Grid
- One-Way Row
- Speckle
- Spiral
- Zig-Zag

Grid

Vorherige Szene


Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Matrix Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Raster von Blöcken, die sich ausdehnt und die vorherige Szene allmählich verdrängen. Die Größe des Rasters kann über die Schaltfläche Other Options geändert werden.

One-Way Row

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Matrix Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der linken oberen Ecke des Bildschirms und überdeckt die vorherige Szene in Form eines Streifens, der sich über die Breite des Bildschirms ausdehnt. Wenn der erste horizontale Streifen den rechten Rand des Bildschirms erreicht, erscheint am linken Rand ein zweiter Streifen direkt unter dem ersten. Der Vorgang wiederholt sich so lange, bis die nachfolgende Szene die vorherige vollständig abgedeckt hat.

Speckle

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Matrix Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer zufälligen Anordnung von Blöcken, die sich ausdehnen und die vorherige Szene allmählich verdrängen.

Spiral

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Matrix Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

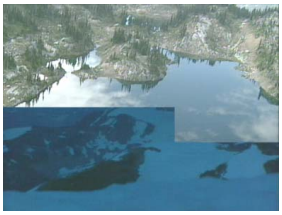
Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene verdrängt die vorherige Szene blockweise in einer spiralförmigen Bewegung, die in der linken unteren Ecke beginnt und sich gegen den Uhrzeigersinn nach innen dreht.

Zig-Zag

Vorherige Szene


Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Matrix Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem einzelnen Block in der linken oberen Ecke des Bildschirms und überdeckt die vorherige Szene in Form eines Streifens, der sich in horizontaler Richtung ausdehnt. Wenn der erste horizontale Streifen die rechte Kante des Bildschirms erreicht, erscheint ein zweiter Streifen, der waagerecht von rechts nach links über den Bildschirm verläuft. Die nachfolgenden Streifen wiederholen diesen Vorgang, bis die Wischblende abgeschlossen ist.

Bewegungseffekte

Ein Bewegungseffekt wird auf einen Clip im Player-Popup-Monitor angewandt und bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Videokanal abgespielt wird. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Freeze Frame
- Variable Speed und Strobe Motion

Freeze Frame

Effektkategorie	Motion
Anwenden auf	Aktuelles Bild im Player-Popup-Monitor
Parameter	Parameter bei Bewegungseffekten - Dauer, Optionen für Zwei-Halbbilder-Material
Beschreibung	Dieser Effekt wiederholt das aktuelle Bild im Player-Popup-Monitor über die vorgegebene Zeitspanne.

Variable Speed und Strobe Motion

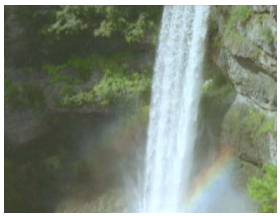
Effektkategorie	Motion
Anwenden auf	Durch IN- und OUT-Marken gekennzeichneten Clip im Player-Popup-Monitor
Parameter	Parameter bei Bewegungseffekten - Variable Speed, Strobe Motion, Zwei-Halbbilder-Material
Beschreibung	Zu den Variable Speed-Effekten gehören Slow Motion, Fast Motion oder Reverse Motion. Strobe Motion erzeugt eine „stotternde“ Bewegung. Der Strobe Motion-Effekt lässt sich mit dem Variable Speed-Effekt kombinieren.

Peel-Effekte

Die Peel-Effekte behandeln einen Videokanal wie ein Blatt Papier, das von einem anderen Videokanal „abgezogen“ wird. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Bottom Left Corner
- Bottom Right Corner
- Bottom to Top
- Left to Right
- Right to Left
- Top Left Corner
- Top Right Corner
- Top to Bottom

Bottom Left Corner


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

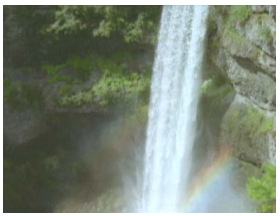
Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der linken unteren Bildschirmecke, diagonal zur oberen rechten Ecke abgezogen.

Bottom Right Corner


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

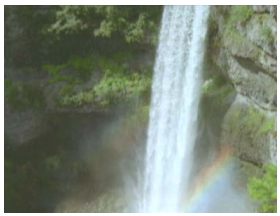
Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der rechten unteren Bildschirmecke, diagonal zur oberen linken Ecke abgezogen.

Bottom to Top


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

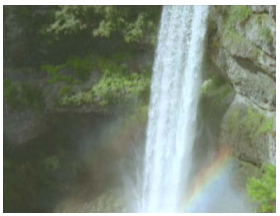
Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom unteren Bildschirmrand hin zum oberen abgezogen.

Left to Right


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

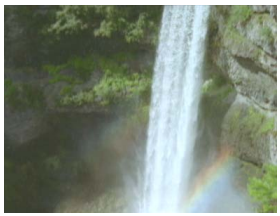
Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom linken in Richtung des rechten Bildschirmrands abgezogen.

Right to Left


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

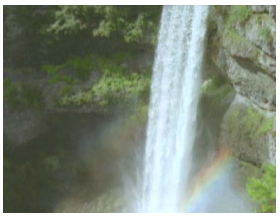
Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom rechten in Richtung des linken Bildschirmrands abgezogen.

Top Left Corner


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

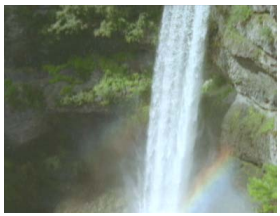
Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der linken oberen Bildschirmecke, diagonal zur unteren rechten Ecke abgezogen.

Top Right Corner


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

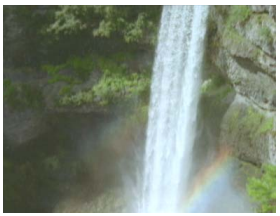
Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der rechten oberen Bildecke, diagonal zur unteren linken Ecke abgezogen.

Top to Bottom


Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom oberen Bildschirmrand hin zum unteren abgezogen.

Push-Effekte

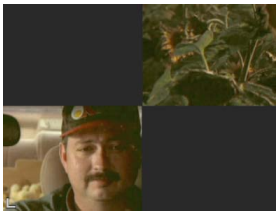
Push-Effekte schieben einen Videokanal ins Bild, wobei das vorhandene Bild weggeschoben wird. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Bottom Left to Top Right
- Bottom Right to Top Left
- Bottom to Top
- Left to Right
- Right to Left
- Top Left to Bottom Right
- Top Right to Bottom Left
- Top to Bottom

Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter „Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 493.

Bottom Left to Top Right

Vorherige Szene



Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

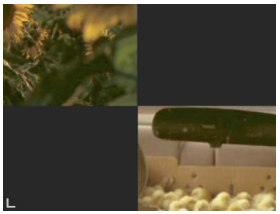
Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von links unten nach rechts oben aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Bottom Right to Top Left

Vorherige Szene



Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von rechts unten nach links oben aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Bottom to Top

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von unten nach oben aus des Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Left to Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von links nach rechts aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Right to Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

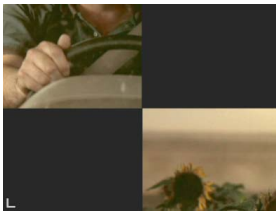
Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von rechts nach links aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Top Left to Bottom Right

Vorherige Szene



Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

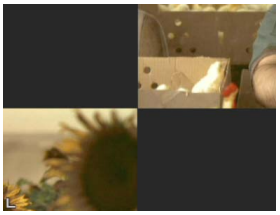
Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von links oben nach rechts unten aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Top Right to Bottom Left

Vorherige Szene



Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von rechts oben nach links unten aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Top to Bottom

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Push

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von oben nach unten aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Sawtooth Wipe-Effekte

Dieser Abschnitt beschreibt die Sawtooth- (Sägezahn) Wipes. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Horizontal Sawtooth
- Horizontal Open Sawtooth
- Vertical Open Sawtooth
- Vertical Sawtooth

Horizontal Sawtooth

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Sawtooth Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene erscheint mit einer gezackten Kante am linken Bildschirmrand. Diese Kante wandert zum rechten Bildschirmrand und legt dabei die nachfolgende Szene frei.

Horizontal Open Sawtooth

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Sawtooth Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

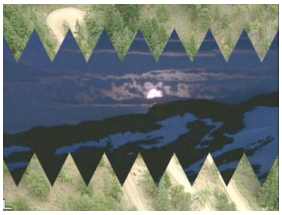
Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem vertikalen Streifen mit gezackten Kanten in der Bildschirmmitte. Dieser Streifen verbreitert sich nach beiden Seiten bis zum rechten und linken Bildschirmrand und legt dabei die nachfolgende Szene in der Mitte des Bildschirms frei, während er die vorherige Szene überdeckt.

Vertical Open Sawtooth

Vorherige Szene


Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Sawtooth Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem horizontalen Streifen mit Sägezahnkanten in der Bildschirmmitte. Dieser Streifen verbreitert sich nach oben und unten und legt dabei die nachfolgende Szene frei.

Vertical Sawtooth

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Sawtooth Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Eine gezackte Kante wandert von oben nach unten über den Bildschirm. Dabei wird die vorherige Szene überdeckt und die nachfolgende freigegeben.

Shape Wipe-Effekte

Bei Shape Wipes wird ein Videokanal über einem anderen freigelegt, wobei geometrische Formen verwendet werden, die wachsen oder sich bewegen. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- 4 Corners
- Center Box
- Circle
- Clock
- Diamond
- Ellipse
- Horizontal Bands
- Horizontal Blinds
- Vertical Blinds

4 Corners

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in Blöcken in den vier Ecken des Bildschirms, die sich ausdehnen und die vorherige Szene allmählich abdecken.

Center Box

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer kleinen Box in der Mitte des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Circle

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem kleinen Kreis in der Mitte des Bildschirms, der sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Clock

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt als vertikale Linie, die sich von der Bildmitte bis zum oberen Rand erstreckt. Die nachfolgende Szene ersetzt die vorherige in einer Bewegung, die der eines Uhrzeigers ähnelt.

Diamond

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer kleinen Raute in der Mitte des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Ellipse

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite und Softness

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Scaling - Höhe, Breite, Fixed Aspect

Position - horizontale Position, vertikale Position

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer kleinen Ellipse in der Mitte des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Horizontal Bands

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Umkehrbar Ja

Beschreibung Die nachfolgende Szene wird in Form waagerecht verlaufender Streifen freigegeben, die sich zur Bildschirmmitte hin ausdehnen und dabei die entsprechend schrumpfenden Streifen der vorherigen Szene überdecken.

Horizontal Blinds

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in Form von waagerechten Streifen, die breiter werden und so die vorherige Szene allmählich in vertikaler Richtung überdecken.

Vertical Blinds

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Shape Wipe

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche Other Options aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in Form von vertikalen Streifen, die breiter werden und so die vorherige Szene allmählich in horizontaler Richtung überdecken.

Spin-Effekte

Spin-Effekte rotieren einen oder mehrere Videokanäle. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- X Spin
- Y Spin

X Spin

Effektsymbol

Effektkategorie Spin

Anwenden auf Übergänge

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die vorherige Szene wird allmählich zusammengeschoben, bis sie nur noch als senkrechte Linie erscheint. Die nachfolgende Szene verbreitert sich, ausgehend von dieser senkrechten Linie, bis sie den gesamten Bildschirm ausfüllt. Der Rand erscheint nur in der nachfolgenden Szene.

Y Spin

Effektsymbol	
Effektkategorie	Spin
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz Foreground - Level, Reverse Animation Acceleration Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration
Beschreibung	Die vorherige Szene wird allmählich zusammengeschoben, bis sie nur noch als waagerechte Linie erscheint. Die nachfolgende Szene verbreitert sich, ausgehend von dieser waagerechten Linie, bis sie den gesamten Bildschirm einnimmt.

Squeeze-Effekte

Die Squeeze-Effekte vergrößern einen Videokanal von einem einzelnen Punkt bzw. einer Linie aus so lange, bis er die gesamte Bildschirmfläche füllt und so den zweiten Videokanal überlagert. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Bottom Centered
- Bottom Left
- Bottom Right
- Bottom to Top
- Centered Zoom
- Horizontal Centered
- Left Centered
- Left to Right
- Right Centered
- Right to Left
- Top Centered
- Top Left
- Top Right
- Top to Bottom
- Vertical Centered

Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter „Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 493.

Bottom Centered

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des unteren Bildschirmrandes und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Bottom Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der linken unteren Ecke und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Bottom Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der rechten unteren Ecke und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Bottom to Top

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene dehnt sich von unten nach oben über den ganzen Bildschirm aus und überdeckt die vorherige Szene.

Centered Zoom

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

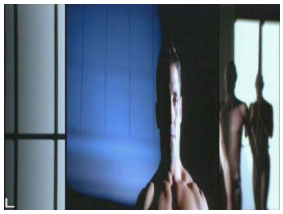
Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt.

Horizontal Centered

Vorherige Szene


Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem schmalen vertikalen Streifen in der Mitte, und dehnt sich sich in horizontaler Richtung über den ganzen Bildschirm aus.

Left Centered

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des linken Bildschirmrands und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Left to Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene dehnt sich allmählich vom linken Bildschirmrand nach rechts über den ganzen Bildschirm aus und überdeckt so die vorherige Szene.

Right Centered

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des rechten Bildschirmrands und dehnt sich aus, bis sie den den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Right to Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt am rechten Bildschirmrand und dehnt sich allmählich nach links über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Top Centered

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des oberen Bildschirmrands und dehnt sich über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Top Left

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der linken oberen Ecke und dehnt sich über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Top Right

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der rechten oberen Ecke und dehnt sich nach unten über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Top to Bottom

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt am oberen Bildschirmrand und dehnt sich nach unten über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Vertical Centered

Vorherige Szene

Effektmitte

Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Border - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Blend Color - Farbton, Sättigung, Luminanz

Foreground - Level, Reverse Animation

Acceleration

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem schmalen horizontalen Streifen in der Mitte und dehnt sich in vertikaler Richtung über den ganzen Bildschirm aus.

Titeleffekte

Effektsymbol	
Effektkategorie	Titeleffekte
Anwenden auf	Segmente mit mehreren Ebenen
Standtitel-Parameter	Foreground - Level, Reverse Animation Acceleration
Beschreibung	Titeleffekte werden im Titel-Tool erstellt und können Text und Grafikobjekte sowie importierte Grafiken und Video enthalten. Ähnlich wie die Matte Key-Effekte werden auch Titeleffekte auf die Segmente einer Videoebene gelegt und dann über das Hintergrundvideo auf den darunter liegenden Videoebenen gekeyt.

Vergleich ähnlicher Effekte

Vier Effektkategorien bewirken ähnliche Ergebnisse: Box Wipe, Conceal, Push und Squeeze. Im Folgenden werden Beispiele dieser Effekte gezeigt, um ihre Verwendung zu verdeutlichen.

Box Wipe - Top Left to Bottom Right

Conceal - Top Left to Bottom Right

Push - Top Left to Bottom Right

Squeeze - Top Left

Index

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Numerische Einträge

1:1.66 Mask-Effekt 412
1:10.85 Mask-Effekt 413
16:9 Mask (Effekt) 413
2D-Effekte
    Siehe Effekte
2D-Effektparameter
    Siehe Effektparameter
2D-Titel
    Siehe auch Titel
3D-Titel
    Siehe auch Titel
4 Corners Shape Wipe (Effekt) 465

A

Acceleration (2D-Effektparameter) 345
Add Edit (Funktion)
    mit Submaster-Effekten 250
Add Edit (Schaltfläche in der Tool-Palette) 250
Add Keyframe (Kontextmenü für
    Keyframe-Diagramme) 116
Add Keyframe (Schaltfläche) 85, 105
Add Keyframes (Befehle im Kontextmenü des
    Effekt-Editors) 156
Add to Active Parameter (Befehl im Menü Add
    Keyframe Mode) 120, 121
Add to All Parameters (Befehl im Menü Add
    Keyframe Mode) 125
Add to Enabled Groups (Befehl im Menü Add
    Keyframe Mode) 124
Add to Open Graphs (Befehl im Menü Add
    Keyframe Mode) 125
Add to Open Groups (Befehl im Menü Add
    Keyframe Mode) 123
Aktive Gruppe
    Definition 121, 124
Aktivieren
    Rendereinstellungen 183
Aktivieren von Echtzeiteffekten 172
Aktivpunkte
    an Pfeilspitzen 288
    an Titel-Tool-Objekten 263
    Größe des Vordergrundbilds ändern 160
    hohl, bei gesperrten Objekten 303
Aktualisierung (Upgrading)
    AVX-Plug-Ins 43

Aktuelle Positionsanzeige
Halbbildzeiger 86
Align Keyframe (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 142
Align Objects (Befehl im Menü Alignment) 305
Align to Frame (Befehl im Menü Alignment) 304
Alpha-Kanal
AVI-Datei-Importbeschränkungen 238
schneiden mit Matte Key-Effekt 238
Titel erstellen 266
Analogausgabe
ExpertRender verwenden 191
Analogausgabe-Hardware
Echtzeitvorschau von Effekten 171
Anamorphic Mask (Effekt) 414
Ändern
ExpertRender-Ergebnisse 198
Hierarchie verschachtelter Effekte mit erweiterten Keyframes 245
Position in Effekten 90
Schriftart 276
Video Display-Einstellungen 178
Animationssequenzen
Arten 237
Anpassen
Effektanzeige 83
Rendereinstellungen 180
Titelparameter 335
Anti-Aliasing in Titeln 266
Anwenden
Dissolve-Effekt 63
Effekte auf mehrere Übergänge 55, 57
Effekte für Sequenzen 52
Effektvorlagen 163
Ein-/Ausblenden und Disssolves mit Head Fade und Tail Fade 65
Submaster (Effekt) 250
Titelformate auf Titelobjekte 318
Übergangseffekte im Trimm-Modus 54, 64
Übergangseffekte mit Quick Transition 67
von Effekten auf einen Übergang bzw. ein Segment 52
Anzeige
Effekt-Mediendateien 201
Effektvorlagen 37
Anzeigen
Bewegungseffekt-Medien 202
Effekt-Mediendateien 202
Effekt-Palette 35
Effektvorlagen in Bin 37
geschätzte Renderzeit 186
Informationen über geänderten Bewegungseffekttyp 212
Keyframe-Diagramme 111
sicherer Titel- und Aktionsbereich 87
Titel-Bilder in Bins 328
Arten von Effekten 343
AudioSuite-Plug-Ins 39
Auflösen von Gruppen
Titelobjekte 302
Auflösung
Titelmedien neu generieren 341
Aufrufen
Titelformate 317
Aus-/Einblenden
Effekte 61
Head Fade und Tail Fade verwenden 65
Titel 334
Ausgabe
analog, mit ExpertRender 191
Effekte, rendern 33
ExpertRender für DV verwenden 191
ExpertRender verwenden 172
Ausrichten
Keyframes 142
Titel 304
Titel-Text 279

Ausrichtungsraster
Titel 270
Ausrichtungsschaltflächen
Dialogfeld Quick Transition 75
Auswählen
Keyframes 106
Objekte im Titel-Tool 263
Text in Titel zum Formatieren 276
Auswahl-Tool (Titel-Tool)
Attribute anzeigen 275
Beschreibung 261
Auto Zoom (Effektparameter) 373
Avid Visual Extensions
Siehe AVX
AVI-Dateien
Beschränkungen beim Import 238
AVX (Avid Visual Extensions)
Definition 38
AVX-Plug-Ins
aktualisieren 43
Benutzeroberfläche 45
Einstellrad 46
fehlende Effektkategorien 48
fehlende Symbole 46
Fehlerbehebung 46
Hersteller 39
Illusion FX Pack 40
installieren 40
leere Symbole in der Timeline 47
mehrere Spuren zuweisen 44
Meldungen in der Konsole 47
Ordner AVX_Plug-Ins suchen 42
Probleme beim Laden 47
Probleme beim Rendern 47
Stecker (Effektsymbol) 39
Steuerelement Angle 46
Steuerelemente 45
Website 39

B

Background (2D-Effektparameter) 346
Bearbeiten
Titelobjekte 300
Bearbeitung
Submaster (Effekt) 248
Titel (Übersicht) 326
Befehle
Siehe Menübefehle 168
Benutzereinstellungen
Titel-Tool steuern 264
Benutzeroberfläche
anpassen für Arbeit mit Effekten 83
Beschleunigungseffekte
erzeugen 218
Bewegungseffekte
Änderung der Effektart anzeigen 212
Beschreibung 210
Definition 30
Freeze Frame 441
Freeze Frame erzeugen 214
Freeze Frame nach Rollclip verwenden 218
Geschwindigkeitsänderung erzeugen 218
Mediendateien anzeigen 202
Mediendateien löschen 206
Meldungen zu Änderung der Effektart in der Konsole 213
mit einer Schaltfläche oder Taste steuern 216
Renderanforderungen 211
Rendering-Optionen 181
Strobe Motion 441
Strobe-Bewegungseffekte erzeugen 222
Symbole 211
umkehren 369
Variable Speed 441
Bewegungspfad 157, 158
Bézier (Interpolationsoption für Keyframes)
Beschreibung 137

Bézier(Interpolationsoption für Keyframes)
asymmetrische Änderung 138
symmetrische Änderung 138
unabhängige Änderung 139
Bildeffekte
Color-Effekt 420
Flip 421
Flip-Flop 422
Flop 423
Mask 424
Region Stabilize 425
Resize 426
Submaster 427
Bilder
Grafik ohne Alpha-Kanal 240
Grafik, mit Alpha-Kanal 238
Grafikarten 237
Bild-im-Bild-Effekt
hochstufen auf erweiterte Keyframes 110
Referenz 382
Vordergrundbild-Bewegung 157
Bildrate
Effektverarbeitung 169
Bins
Effektvorlagen 37, 162
schnellgespeicherte Titel finden 311
Titel überarbeiten 312
Titel-Bilder anzeigen 328
Titelclips 328
Blaue Balken
in der Timecode-Spur der Timeline 174
Blauer Punkt
bei Effektsymbolen 172
in der Timeline 212
Blend Direction (Feld im Titel-Tool) 292
Blend-Effekte
Dip to Color 378
Fade from Color 371
Fade to Color 381
Picture-in-Picture (Bild-im-Bild) 382
Superimpose 383
Überblenden 379
Blowup-Effekt 415
Bold (Schaltfläche im Titel-Tool) 278
Border (2D-Effektparameter) 347
Both Fields (Option für Bewegungseffekte) 368
Bottom Box Wipe (Effekt) 385
Bottom Centered Squeeze (Effekt) 477
Bottom Left Corner Peel (Effekt) 443
Bottom Left L-Conceal (Effekt) 431
Bottom Left Squeeze (Effekt) 478
Bottom Left to Top Right Box Wipe (Effekt) 386
Bottom Left to Top Right Conceal (Effekt) 394
Bottom Left to Top Right Push (Effekt) 452
Bottom Right Corner Peel (Effekt) 444
Bottom Right L-Conceal (Effekt) 432
Bottom Right Squeeze (Effekt) 479
Bottom Right to Top Left Box Wipe (Effekt) 387
Bottom Right to Top Left Conceal (Effekt) 395
Bottom Right to Top Left Push (Effekt) 453
Bottom to Top Conceal (Effekt) 396
Bottom to Top Peel (Effekt) 445
Bottom to Top Push (Effekt) 454
Bottom to Top Squeeze (Effekt) 480
Box Corner (Tool im Titel-Tool) 286
Box Wipe-Effekte
Bottom Box 385
Bottom Left to Top Right 386
Bottom Right to Top Left 387
Box rechts 389
Left Box 388
Top Box 390
Top Left to Bottom Right 391
Top Right to Bottom Left 392
Bring Forward (Befehl im Menü Object) 301
Bring to Front (Befehl im Menü Object) 301

C

Center Box Shape Wipe (Effekt) 466
Centered on Cut (Option) 64, 375
Centered on Cut (Schaltfläche im Dialogfeld Quick Transition) 78
Centered Zoom Squeeze (Effekt) 481
Chroma Adjust (Effektparameter) 353
Chroma Key-Effekt
  Beschreibung 232
  Parameter-Referenz 428
Circle Shape Wipe (Effekt) 467
Client-Monitor
  Echtzeitvorschau von Effekten 171
Clock Shape Wipe (Effekt) 468
Collapse (Schaltfläche in der Tool-Palette) 253
Color
  einstellen im Titel-Tool 290
Color Gain (Effektparameter) 356
Color Selection (Felder im Titel-Tool) 289
Color Style (Effektparameter) 354
Color-Effekt
  Chrominanz anpassen 353
  Chrominanz umkehren 353
  Farbton anpassen 353
  Hochkontrastbildern verbessern 236
  Luma Range anpassen 350
  Luma-Clip anpassen 352
  Luminanz anpassen 348
  Luminanz umkehren 348
  Mitteltöne anpassen 351
  Parameter 348, 420
  Posterization von Bildern 354
  Sättigung anpassen 353
  Schwarzpunkt anpassen 351
  Solarization von Bildern 354
  Weißpunkt anpassen 350
Composer-Monitor
  Echtzeitvorschau von Effekten 171
Conceal-Effekte
  Bottom Left to Top Right 394
  Bottom Right to Top Left 395
  Bottom to Top 396
  Left to Right 397
  Right to Left 398
  Top Left to Bottom Right 399
  Top Right to Bottom Left 400
  Top to Bottom 401
Create Unrendered Title Media (Befehl im Menü Clip) 311
Crop (2D-Effektparameter) 357
Custom Start (Option) 64, 375

D

Deaktivieren
  Echtzeiteffekte 173
Delete From Active Group (Befehl im Menü Delete Keyframe Mode) 121
Delete From Active Parameter (Befehl im Menü Delete Keyframe Mode) 120
Delete From All Parameters (Befehl im Menü Delete Keyframe Mode) 126
Delete From Enabled Groups (Befehl im Menü Delete Keyframe Mode) 124
Delete From Open Graphs (Befehl im Menü Delete Keyframe Mode) 125
Delete From Open Groups (Befehl im Menü Delete Keyframe Mode) 123
Delete Keyframe (Befehl im Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 117
Detailanzeige
  verschachtelte Effekte, öffnen und schließen 242
Diagramme
  Siehe Keyframe-Diagramme
Dialogfeld Quick Transition
  grafische Anzeige 75

Diamond Shape Wipe (Effekt) 469
Digidesign AudioSuite-Plug-Ins 39
Dip-to-Color (Effekt)
  erzeugen mit Quick Transition 67
  Parameter-Referenz 378
Dissolve-Effekt
  anwenden 63
  anwenden im Trimmmodus 64
  Beschreibung 379
  erzeugen mit Quick Transition 67
  hinzufügen mit Head Fade und Tail Fade 65
Distribute (Befehle im Menü Alignment) 306
Drahtgitter-Aktivpunkte zum Ändern der Größe 160
Drahtgittervorschau von Effekten 157, 167
Drop and Depth Shadow (Schaltfläche im Titel-Tool) 296
Dual Split (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 94
Duplicated Field (Option bei Bewegungseffekten) 367
DV-Ausgabe
  Echtzeitvorschau 171
  ExpertRender verwenden 191

E

Ebenen überlagern
  Titelobjekte 301
Echtzeit
  Effekte verarbeiten 169
  Vorschau von Videoeffekten 169
Echtzeiteffekte
  Vorschau aktivieren 172
  Vorschau deaktivieren 173
Edge Wipe-Effekte
  Horizontal 403
  Horizontal Open 404
  Lower Left Diagonal 405
  Lower Right Diagonal 406
  Upper Left Diagonal 407
  Upper Right Diagonal 408
  Vertical 409
  Vertical Open 410
Edit Decision List
  Siehe EDL
EDL (Edit Decision List)
  mit Submaster-Effekt 249
Effekte
  Siehe auch Key-Effekte, Verschachtelte Effekte, Submaster-Effekt, Titeleffekte sowie die einzelnen Effektkategorien (etwa Blend-Effekte).
  2D-Arten 343
  2D-Parameter (Übersicht) 344
  anwenden auf einen Übergang bzw. ein Segment 52
  anwenden auf mehrere Segmente 57
  anwenden auf mehrere Übergänge 55, 67
  anwenden auf mehrere Übergänge, mit Quick Transition 71
  anwenden auf Sequenzen 52
  anwenden auf Übergänge im Trimmmodus 54
  Beispiele 50
  Benutzeroberfläche anpassen 83
  bestehende ersetzen 90
  Bewegung 210
  Bewegung (Definition) 30
  Color-Effekt zum Verbessern von Hochkontrastbildern 236
  Dissolve anwenden 63
  Dissolve im Trimmmodus anwenden 64
  Echtzeitverarbeitung 169
  Echtzeitvorschau 169
  Echtzeitvorschau aktivieren 172, 177
  Echtzeitvorschau deaktivieren 173
  Echtzeitvorschau steuern 170, 176
  Echtzeitvorschau verzögern 177
  Echtzeitvorschau, Monitoroptionen 171

Echtzeitvorschau, Timeline-Informationen 174
Echtzeitvorschau-Einstellungen 177
ein- und ausblenden 61
Einzel-Ebenen-Effekte (Definition) 30
Einzeleffekt rendern 185
einzeln abspielen 166
einzeln abspielen, in Drahtgittervorschau 167
einzeln abspielen, mit Play 166
einzeln in einer Schleife abspielen 167
erzeugen mit Quick Transition 67
Farbkodierung 172
Freeze Frame 214
Größe anpassen 78
hochstufen auf erweiterte Keyframes 110
Kategorien der Effekt-Palette 33
löschen 59
Mediendateien (Beschreibung) 201
Mediendateien anzeigen 201
Mediendateien löschen 201, 206
Mediendateien sichtbar machen 202
Mediendateien verwalten 201
Mehrfachebenen (Definition) 30
Position ändern 90
Region Stabilize 225, 425
Rendern (Beschreibung) 178
rendern an Position 187
rendern für Ausgabe 33
rendern zwischen IN- und OUT-Marken 188
Segment (Definition) 30
Strobe Motion 222
Symbol in der Effekt-Palette 54
Titel (Definition) 30
Tools zur Effekterzeugung (Übersicht) 31
Typen (Definition) 30
Übergang (Definition) 30
Übergang (Zusammenfassung) 62
Variable Speed 218
Vergleich ähnlicher Effekte 493
Video Underrun (Fehlermeldung) 168
Vorlagen 37
Vorlagen in Bins 162
Vorlagen speichern 162
Vorschau, Abhängigkeiten 32
Vorschau-Optionen 32
Wiedergabemöglichkeiten 32
zerlegen 50
ziehen aus der Effekt-Palette 52
Effekt-Editor
Bewegung des Positionszeigers mit Keyframe-Diagrammen 155, 156
Bildaktualisierung mit Keyframe-Diagrammen steuern 155
Effektparameter 96
Einstellräder mit Keyframe-Diagrammen anzeigen 155
Enable (Schaltfläche) 99
Farbparameter 100
Fast Menu (Schaltfläche) 99
Keyframe-Diagrammansicht zurücksetzen 153
Keyframe-Diagramme, Add Keyframe Mode und Delete Keyframe Mode (Menüs) 118
Keyframe-Diagramme, Symbolleiste 112
Keyframe-Spuren öffnen 111
Menü Add Keyframe Mode anzeigen 156
öffnen 82
Other Options (Schaltfläche) 100
Parameter anzeigen 95
Popup-Menü 154
Regler 98
Scroll-Einstellrad 151
Standardeinstellung für Schaltfläche Add Keyframe festlegen, bei Keyframe-Diagrammen 156
Steuerelemente 92
Text vergrößern, Keyframe-Diagramme 155
Titel anpassen 335
Zeilen einrücken, Keyframe-Diagramme 154

Effektgröße
Vordergrundbild 160
Zuspielmaterial 78
Effekt-Palette
anzeigen 35
Definition 33
Dissolve-Effekt anwenden 63
doppelklicken auf Symbole 54
Effekte ziehen 52
Größe ändern 36
Kategorien 33
Plug-Ins anzeigen 39
Effektparameter
2D (Übersicht) 344
Acceleration (2D) 345
ändern für einzelne Keyframes 107
anzeigen 95
auswählen im Schnellmenü 99
Auto Zoom 373
Background (2D) 346
Beschreibung 96
Border (2D) 347
Chroma Adjust 353
Color Gain 356
Color Style 354
Crop (2D) 357
Enable (Schaltfläche) 99
Farbe anpassen 100
Farbeffekt 348
Foreground (2D) 358
Freeze Frame 365
globale und Keyframe-abhängige 97, 345
in Keyframe-Diagrammen, Änderungen an Keyframes 134
Key 360
Luma-Anpassung 348
Luma-Bereich 350
Luma-Clip 352
Matrix 363
Model 371
Motion 364
Pipette 101
Position (2D) 370
Region of Interest 372
Region Stabilize 371
Regler 98
Scaling (2D) 374
Secondary Key 361
Spill Suppression 362
Strobe Motion 366
Titel anpassen 335
Übergang 375
Variable Speed 366
Werte in Keyframe-Diagrammen halten 149
Werte mit erweiterten Keyframes extrapolieren 149
Zugriff auf zusätzliche 100
Effektsymbole
Echtzeit-Statusanzeige 172
Effektvorlagen
anwenden 163
anzeigen 37
anzeigen in einer Bin 37
Definition 37, 161
in Bins 162
speichern 162
Effektvorschaumonitor
Beschreibung 83
Halbbildzeiger 86
sicherer Titel- und Aktionsbereich 87
Symbolleiste 84
Tracking-Informationen 86
vergrößertes Bild verschieben 89
Effekt-Wiedergabe
Möglichkeiten 32
Einfügen
Text in Titel 272
Einstellen
Schriftgrad 277

Einstellungen
Benutzer 264
Render 180
Video Display 177
Einzel-Ebenen-Effekte
Siehe Segmenteffekte
Elastic (Befehl im Keyframe-Diagramm-Kontextmenü) 133
Elastic Keyframes (Flexible Keyframes) 131
Ellipse Shape Wipe (Effekt) 470
Ellipsen
zeichnen im Titel-Tool 284
Ellipsen-Tool (Titel-Tool) 284
Enable (Schaltfläche im Effekt-Editor) 99
Ending at Cut (Option) 64, 375
Ending at Cut (Schaltfläche in Quick Transition) 78
Enlarge (Schaltfläche im Effekt-Editor) 94
Enlarge (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Entfernen
Titel aus Sequenzen 333
Entsperren (Freigeben)
Titelobjekte 303
Ersetzen
bestehende Effekte 90
Füllspur in Titeln 339
Titel in Sequenzen 334
Ersetzen von Schriftarten 265
Erstellen
Rendereinstellungen 180
Text für Titel 271
Titelvorlagen 320
Erweitern
verschachtelte Effekte 242
Erweiterte Keyframes
Beschreibung 104
Siehe Keyframe-Diagramme
skalieren 149
Erzeugen
Chroma Key-Effekt 233
Luma Key-Effekt 234
Matte Key-Effekt 235
verschachtelte Effekte 243
ExpertRender
Beschreibung 190
Echtzeitvorschau 191
Ergebnisse ändern 198
für Ausgabe 191
für Echtzeit-Effektwiedergabe 174
nach Versuch der Echtzeit-Wiedergabe 195
rendern mit 192
Überlegungen zur Verwendung 200
verwenden 192
vor Ausgabe verwenden 172
ExpertRender (Befehl im Menü Clip) 193
Export Title (Befehl im Menü File) 322
Exportieren
Titel als Grafikdateien 322
Extract/Splice-in (Schaltfläche in Timeline) 54
Extrapolate (Befehl im Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 149
Extrapolate (Option)
Parameterwerte in Keyframe-Diagrammen 146

F

Fade Effect (Schaltfläche in der Tool-Palette) 62, 335
Fade from Color (Effekt)
erzeugen mit Quick Transition 67
Parameter-Referenz 371
Fade to Color-Effekt
erzeugen mit Quick Transition 67
Parameter-Referenz 381
Farbauswahl (Color Picker)
Macintosh 102
Titel-Tool 292

Farbdialogfeld (Windows) 101
Farbe
anpassen für Schatten in Titeln 296
Hintergrund in Titeln 268
kombinieren im Titel-Tool 290
mit Pipette für Titel auswählen 293
Parameter 100
Farbeffekte
Dip to Color 378
Fade from Color 371
Fade to Color 381
Farbkodierung
Effekte 172
Submaster (Effekt) 249
Wiedergabeinformationen in Timeline 174
Fast Forward (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Fast Save (Option) 310
Fast-Motion-Effekte
umkehren 220
Fehlerbehebung
AVX-Plug-Ins 46
Fehlermeldungen
Video Underrun 168
Fett markierter Text in Titeln 278
Film Dissolve (Effekt) 416
Film Fade (Effekt) 417
Filmeffekte
1:1.85 Mask 413
1:10.66 Mask 412
16:9-Maske 413
Anamorphe Maske 414
Blowup 415
Film ein-/ausblenden 417
Filmüberblendung 416
Mask 418
Fit to Fill
Bewegungseffekte 367
Fit to Fill (Schaltfläche in der Command-Palette) 222
Fixed (Befehl im Keyframe-Diagramm-Kontextmenü) 133
Fixed Aspect (Option für Effektparameter Scaling (2D)) 374
Flip (Effekt) 421
Flip-Flop (Effekt) 422
Flop (Effekt) 423
Font Selection (Schaltfläche und Menü im Titel-Tool) 277
Foreground (2D-Effektparameter) 358
Formate
Siehe Titelformate
Formatieren
Titel-Text 275
Four Corners Shape Wipe (Effekt) 465
Freeze Frame (Befehl im Menü Clip) 214
Freeze Frame-Effekt
erstellen 214
Parameter-Referenz 365, 441
steuern mit einer einzelnen Schaltfläche oder Taste 216
verwenden nach Rollclip 218
Füllspur in Titeln 339
Funktionstasten
Titelformate zuordnen 316
Zuweisung zu Titelformaten bestätigen 318

G

Gain mit Farbeffekten 361
Gamma
anpassen mit Color-Effekt 351
Gelbe Balken
Timecode-Spur der Timeline 174
Geöffnete Gruppe
Definition 123
Geöffnetes Diagramm
Definition 125

Gerenderte Effekte
anzeigen in Bins 328
Farbkodierung 249
Geschwindigkeit von Effekten und Video
Underrun 168
Gesperrte Objekte
hohle Aktivpunkte 303
Globale Effektparameter 345
Grafik für Titel
ausrichten 304
Ecken abrunden 286
gleichmäßig verteilen 305
Größe der Pfeilspitze ändern 288
Kreise und Ellipsen 284
Linien 285
Linien mit Pfeilspitzen versehen 287
Linien- oder Rahmenstärke 286
Quadrate und Rechtecke 284
Raster anzeigen 270
Schatten hinzufügen 296
übereinander legen 301
zeichnen 283
Grafiken
Arten 237
mit Alpha-Kanal 238
ohne Alpha-Kanal 240
Grafische Anzeige im Dialogfeld Quick
Transition 75
Grid
für Titelausrichtung 270
Grid (Schaltfläche in der Tool-Palette und im
Effekt-Editor) 87, 95
Grid Matrix Wipe (Effekt) 436
Größe ändern
Effekt-Palette 36
Keyframe-Diagramme 152
Text für Titel 273
Vordergrundbild 160
Group (Befehl im Menü Object) 302
Grüner Punkt
in der Timeline 179
GrünerPunkt
bei Effektsymbolen 172
Gruppieren
Titelobjekte 302
Gruppierung
Siehe Parametergruppen

H

Halbbildzeiger in aktueller Positionsanzeige 86
Handles
Dialogfeld Quick Transition 75
Head Fade (Schaltfläche in der
Command-Palette) 65
Helligkeit
Siehe Luminanz
High Performance (Option in Video Display
Settings) 170
High Quality (Option in Video Display Settings)
170
Hintergrundfarbe (Anzeige im Titel-Tool) 269
Hinzufügen
Keyframes in Keyframe-Diagrammen 116
Hochkontrastbild
mit Matte Key 235
verbessern mit Farbeffekt 236
Hochstufen
Effekte auf erweiterte Keyframes 110
Hold (Befehl im Kontextmenü für
Keyframe-Diagramme) 149
Hold (Option)
Parameterwerte in Keyframe-Diagrammen
146

Horizontal Bands Shape Wipe (Effekt) 471
Horizontal Blinds Shape Wipe (Effekt) 472
Horizontal Centered Squeeze (Effekt) 482
Horizontal Edge Wipe (Effekt) 403
Horizontal Open Edge Wipe (Effekt) 404
Horizontal Open Sawtooth Wipe (Effekt) 461
Horizontal Sawtooth Wipe (Effekt) 460
Hue
anpassen mit Color-Effekt 353
Definition 346

I

Illusion FX Pack-Plug-Ins 40
Importieren
AVI-Dateien 238
Indent Rows (Kontextmenü des Effekt-Editors) 154
Informationen über unzureichendes Zuspielmaterial 78
Installation
AVX-Plug-Ins 40
Interpolated Field (Option bei Bewegungseffekten) 368
Interpolationsoptionen
für Keyframe-Diagramme 134
Invert Key (Option im Effektparameter Foreground) 359
Italic (Befehl im Menü Object) 278
Italic (Schaltfläche im Titel-Tool) 278

J

Justification (Schaltflächen im Title-Tool) 279

K

Kerning von Titeltext 279
Key (Effektparameter) 360
Key-Effekte
Beschreibung 232
Chroma-Key 232, 428
Luma-Key 234, 429
Matte in verschachtelten Ebenen 246
Matte Key 235, 430
schneiden mit Matte-Key 238
Keyframe-abhängige Parameter 345
Keyframe-Diagramme
Ansicht zurücksetzen 153
anzeigen 111
auf- und abwärts scrollen 153
Beschreibung 104, 109
Bewegung des Positionszeigers steuern 155, 156
Bézier (Interpolationsoption) 137
Bildaktualisierung steuern 155
Effekt-Editor, Symbolleiste 112
Effekt-Editor-Kontextmenü 154
Einstellräder im Effekt-Editor 155
flexible Keyframes 131
geöffnetes Diagramm 125
Größe ändern 152
Interpolationsoptionen 134
Keyframes ausrichten 142
Keyframes kopieren und einfügen 128
Keyframes verschieben 126, 144
Linear (Interpolationsoption) 135
Parameterwerte extrapolieren 149
Parameterwerte halten 149
scrollen von links nach rechts 151
Shelf (Interpolationsoption) 135
Skalenleiste 150

Spline (Interpolationsoption) 136
Standardeinstellung der Schaltfläche Add Keyframe 156
statische Keyframes 132
Text im Effekt-Editor vergrößern 155
Zeilen im Effekt-Editor einrücken 154
zoomen 150
Zoom-Regler 150
Keyframes
Siehe auch Keyframe-Diagramme, Keyframe-Spuren
auswählen 106
Definition 104
erweitert, ausrichten 142
erweitert, Beschreibung 109
erweitert, Diagramme anzeigen 111
erweitert, Effekte hochstufen 110
erweitert, flexibel 131
erweitert, Hierarchie der verschachtelten Effekte ändern 245
erweitert, in Keyframe-Diagrammen verschieben 126
erweitert, Interpolationsoption Bézier 137
erweitert, Interpolationsoption Linear 135
erweitert, Interpolationsoption Shelf 135
erweitert, Interpolationsoption Spline 136
erweitert, Keyframe-Spuren öffnen 111
erweitert, Menü Add Keyframe Mode 118
erweitert, Menü Delete Keyframe Mode 118
erweitert, mit Schaltfläche Add Keyframe 116
erweitert, Parametergruppen 119
erweitert, Parameterwerte extrapolieren 149
erweitert, statisch 132
erweitert, unterstützte Effekte 109
erweitert, verschieben 144
in Keyframe-Diagrammen, hinzufügen und löschen 116
kopieren und einfügen 108
Kopieren und Einfügen in Keyframe-Diagramme 128
Parameter ändern 107
Standard-Keyframes erstellen 105
Standard-Keyframes löschen 108
Titel anpassen 336
verschieben 107
Keyframe-Spuren
Beschreibung 109
öffnen 111
Konsole
Meldungen bei AVX-Plug-Ins 47
Meldungen zu Änderungen der Art von Bewegungseffekten 213
Kopieren
Keyframes 108
Text in Titel 272
Kreise
zeichnen im Titel-Tool 284
Kursivtext in Titeln 278

L

Large Text (Befehl im Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
L-Conceal-Effekte
Bottom Left 431
Bottom Right 432
Top Left 433
Top Right 434
Leading (Textfeld im Titel-Tool) 282
Left Box Wipe (Effekt) 388
Left Centered Squeeze (Effekt) 483
Left to Right Conceal-Effekt 397
Left to Right Peel (Effekt) 446
Left to Right Push (Effekt) 455
Left to Right Squeeze (Effekt) 484
Leuchteffekte für Titel 299

Lift/Overwrite (Schaltfläche in Timeline) 54
Linear (Interpolationsoption für Keyframes) 135
Linien
  Attribute (Optionen) 285
  Stärke ändern 286
  zeichnen im Titel-Tool 285
Linien-Tool (Titel-Tool) 285
Lock (Befehl im Menü Object) 303
Löschen
  Bewegungseffekt-Medien 206
  Effekte 59
  Effekt-Mediendateien 201, 206
  Keyframes in Keyframe-Diagrammen 116
  Standard-Keyframes 108
Lower Left Diagonal Edge Wipe (Effekt) 405
Lower Right Diagonal Edge Wipe (Effekt) 406
Luma Adjust (Effektparameter) 348
Luma Clip (Effektparameter) 352
Luma Key (Effekt) 234, 429
Luma Range (Effektparameter) 350
Luminanz
  anpassen mit Color-Effekt 348
  Definition 346
  umkehren mit Color-Effekt 348

M

Macintosh Color Picker 102
Mask (Effekt) 418, 424
Maskeneffekte für Film 412
Masterclips
  Schnitt mit importierten 240
Matrix (Effektparameter) 363
Matrix Wipe-Effekte
  Grid 436
  One-Way Row 437
  Speckle 438
  Spiral 439
  Zig-Zag 440
Matte Key-Effekt
  Beschreibung 430
  erzeugen 235
  in verschachtelten Ebenen 246
  zum Schneiden 238
Mediendateien
  löschen 206
  Titel 327
  unzureichendes Zuspielmaterial 78
Medienlaufwerke
  Geschwindigkeitsbeschränkungen bei Echtzeiteffekten 174
Mehrere Spuren
  als AVX-Plug-In-Eingabe 44
Mehrfachebenen-Effekte
  Siehe auch die einzelnen Effektkategorien, etwa Blend-Effekte.
  Definition 30
  erzeugen mit Verschachteln 241
  Key 232
  löschen 61
Menübefehle
  Add Keyframe (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 116
  Add Keyframes (Kontextmenü des Effekt-Editors) 156
  Add to Active Group (Menü Add Keyframe Mode) 121
  Add to Active Parameter (Menü Add Keyframe Mode) 120
  Add to All Parameters (Menü Add Keyframe Mode) 125
  Add to Enabled Groups (Menü Add Keyframe Mode) 124
  Add to Open Graphs (Menü Add Keyframe Mode) 125
  Add to Open Groups (Menü Add Keyframe Mode) 123
  Align Keyframe (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 142

Align Objects (Menü Alignment) 305
Align to Frame (Menü Alignment) 304
Bold (Menü Object) 278
Bring Forward (Menü Object) 301
Bring to Front (Menü Object) 301
Create Unrendered Title Media (Menü Clip) 311
Delete From Active Group (Menü Delete Keyframe Mode) 121
Delete From Active Parameter (Menü Delete Keyframe Mode) 120
Delete From All Parameters (Menü Delete Keyframe Mode) 126
Delete From Enabled Groups (Menü Delete Keyframe Mode) 124
Delete From Open Graphs (Menü Delete Keyframe Mode) 125
Delete From Open Groups (Menü Delete Keyframe Mode) 123
Delete Keyframe (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 117
Distribute (Menü Alignment) 306
Elastic (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme)
Fixed (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 133
ExpertRender (Menü Clip) 193
Export Title (Menü File) 322
Extrapolate (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 149
Freeze Frame (Menü Clip) 214
Group (Menü Object) 302
Hold (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 149
Indent Rows (Kontextmenü des Effekt-Editors) 154
Italic (Menü Object) 278
Large Text (Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
Lock (Menü Object) 303
New Title (Menü Clip) 259
New Video Track (Menü Clip) 238
Preview (Menü Object) 266
Real-Time Update (Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
Re-create Title Media (Menü Clip) 341
Render at Position (Menü Clip) 187
Render In/Out (Menü Clip) 188
Render On-the-Fly (Menü Clip) 168
Render Ranges (Timeline-Schnellmenü) 184
Reset Graph View (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 153
Reveal File (Menü File) 203
Safe Colors (Menü Object) 267
Safe Title Area/Global Grid (Menü Object) 267
Save Title (Menü File) 309
Save Title as (Menü File) 309
Select Unrendered Titles (Menü Bin) 311
Send Backward (Menü Object) 301
Send to Back (Menü Object) 301
Set Bin Display (Menü Bin) 202, 328
Set Position To Keyframe (Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
Show Add Keyframe Mode Menu (Kontextmenü des Effekt-Editors) 156
Show Alignment Grid (Menü Alignment) 270
Slip Keyframe (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 144
Soften Shadow (Menü Object) 297
Thumbwheels (Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
Title Tool (Menü Tools) 259
Title Tool (Menü Windows) 270
UnGroup (Menü Object) 302
Unlock (Menü Object) 304
Update Position While Playing (Kontextmenü des Effekt-Editors) 156
Video Mixdown (Menü Clip) 255

Mitteltöne
anpassen mit Color-Effekt 351
Mixdown
Video 254
Model (Effektparameter) 371
Monitore
Optionen für Echtzeitvorschau von Effekten 171
Motion Effect (Schaltfläche im Player-Popup-Monitor) 219

N

Negativbild
simulieren mit Solarization 354
Neu platzieren
Text für Titel 274
Neugenerieren von Titelmedien 341
New Title (Befehl im Menü Clip) 259
New Video Track (Befehl im Menü Clip) 238
NTSC-Frame
sicherer Titel- und Aktionsbereich 267

O

Objekte in Titeln
ausrichten 304
gleichmäßig verteilen 305
gruppieren und Gruppen auflösen 302
manipulieren 300
Schatten hinzufügen 296
sperren und entsperren 303
übereinander legen 301
Öffnen
Effekt-Editor 82
Keyframe-Spuren 111
One-Way Row Matrix Wipe (Effekt) 437
Other Options (Schaltfläche im Effekt-Editor) 45, 100
Outline/Path (Schaltfläche im Effekt-Editor) 93
Overwrite (Schaltfläche in der Tool-Palette) 218

P

PAL-Frame
sicherer Titel- und Aktionsbereich 267
Parameter bei Bewegungseffekten 364
Parameteranzeige
verwenden mit Keyframe-Spuren 111
Parametergruppen
aktiv (Definition) 121
aktiviert (Definition) 124
Definition 119
geöffnet (Definition) 123
Peel-Effekte
Bottom Left Corner 443
Bottom Right Corner 444
Bottom to Top 445
Left to Right 446
Right to Left 447
Top Left Corner 448
Top Right Corner 449
Top to Bottom 450
Pfeilspitzen
Größe ändern 288
Linien in Titeln hinzufügen 287
Pfeilspitzen (Tool im Titel-Tool) 287
Pipette
Farben in Titeln auswählen 293
verwenden 101
Play (Schaltfläche im Effekt-Editor) 95
Play (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85

Play Loop (Schaltfläche im Effekt-Editor) 94
Play Loop (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Play Preview (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Plug-In-Effekte
Siehe AVX Plug-Ins, Digidesign AudioSuite Plug-Ins
Position (2D-Effektparameter) 370
Posterization
anpassen mit Color-Effekt 354
Prefill
Echtzeitvorschau 177
Preview (Befehl im Menü Object) 266
Projektfenster
Effekt-Palette anzeigen 35
Titelformate verwalten 318
Promote to Advanced Keyframes (Schaltfläche im Effekt-Editor) 94
Push-Effekte
Bottom Left to Top Right 452
Bottom Right to Top Left 453
Bottom to Top 454
Left to Right 455
Right to Left 456
Top Left to Bottom Right 457
Top Right to Bottom Left 458
Top to Bottom 459

Q

Quadrat- und Rechteck-Tool (Titel-Tool) 284
Quadrate
zeichnen im Titel-Tool 284
Quick Transition (Schaltfläche in der Tool-Palette) 67

R

Rahmen
Stärke ändern 286
Rahmenstärke (Tool im Titel-Tool) 286
Rändelrad
Effekt-Editor 98
Raster
Titel 270
Real-Time Effects (Schaltfläche in der Timeline) 173
Real-Time Update (Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
Rechtecke
zeichnen im Titel-Tool 284
Re-create Title Media (Befehl im Menü Clip) 341
Reduce (Schaltfläche im Effekt-Editor) 94
Reduce (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Region of Interest (Effektparameter) 372
Region Stabilize (Effekt)
Arten 227
Auto Zoom-Parameter 373
Beschreibung 225, 425
Fehlerbehebung 228
Model-Parameter 371
Referenz 425
Region of Interest-Parameter 372
Region Stabilize-Effekt
Parameter-Referenz 371
Regler
Effekt-Editor 98
Remove Effect (Schaltfläche in der Tool-Palette) 60
Render at Position (Befehl im Menü Clip) 187
Render Effect (Schaltfläche im Effekt-Editor) 93
Render Effect (Schaltfläche in der Tool-Palette) 185

Render In/Out (Befehl im Menü Clip) 188
Render On-The-Fly
unterbrechen 168
Render On-the-Fly (Befehl im Menü Clip) 168
Render Ranges (Befehl im Timeline-Schnellmenü) 184
Rendereinstellungen
aktivieren 183
anpassen 180
Beschreibung 180
neue erstellen 180
Optionen 181
Rendering
Renderbereiche anzeigen 184
schnellgespeicherte Titel 311
Submaster-Einschränkungen 427
teilweise gerenderte Bilder speichern 183
Titel 341
unterbrechen 184
Rendern
AVX-Plug-Ins 47
Bewegungseffekte 181
Effekte an Position 187
Effekte zur Ausgabe 33
Effekte zwischen IN- und OUT-Marken 188
einzelnen Effekt 185
ExpertRender verwenden 192
geschätzte Renderzeit anzeigen 186
mehrere Effekte 188
mehrere Effekte mit Submaster 249
nach Versuch der Echtzeit-Wiedergabe 195
und Punkte in Effektsymbolen 212
Reset Graph View (Befehl im Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 153
Resize (Effekt) 426
Reveal File (Befehl im Menü File) 203
Reverse Animation (Option im Effektparameter Foreground) 359
Rewind (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Right Box Wipe (Effekt) 389
Right Centered Squeeze (Effekt) 485
Right to Left Conceal (Effekt) 398
Right to Left Peel (Effekt) 447
Right to Left Push (Effekt) 456
Right to Left Squeeze (Effekt) 486
Rollclip
Freeze Frame danach verwenden 218
Rote Balken
Timecode-Spur der Timeline 174

S

Safe Colors (Befehl im Menü Object) 267
Safe Title Area/Global Grid (Befehl im Menü Object) 267
Sättigung
anpassen mit Color-Effekt 353
Farben in Titeln 267
Save Style Parameter (Schaltfläche im Titel-Tool) 262
Save Title (Befehl im Menü File) 309
Save Title as (Befehl im Menü File) 309
Sawtooth Wipe-Effekte
Horizontal 460
Horizontal Open 461
Vertical 463
Vertical Open 462
Scaling (2D-Effektparameter) 374
Schaltfläche und Textfeld Kerning (Titel-Tool) 281
Schaltfläche und Textfeld Point Size (Titel-Tool) 278
Schaltflächen
Add Edit (Tool-Palette) 250
Add Keyframe 105
Add Keyframe (Keyframe hinzufügen) 85

Bold (Schaltfläche im Titel-Tool) 278
Centered on Cut (Dialogfeld Quick Transition) 78
Collapse (Tool-Palette) 253
Drop and Depth Shadow (Titel-Tool) 296
Dual Split (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 94
Effekt-Editor 92
Ending at Cut (Dialogfeld Quick Transition) 78
Enlarge (Effekt-Editor) 94
Enlarge (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Extract/Splice-in (Timeline)
Lift/Overwrite (Timeline) 54
Fade Effect (Tool-Palette) 62, 335
Fast Forward (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Fit to Fill (Command-Palette) 222
Grid (Tool-Palette und Effekt-Editor) 95
Grid (Tool-Palette und im Effekt-Editor) 87
Italic (Titel-Tool) 278
Justification (Titel-Tool) 279
Kerning-Auswahl (Titel-Tool) 281
Motion Effect (Player-Popup-Monitor) 219
Other Options (Effekt-Editor) 45, 100
Outline/Path (Effekt-Editor) 93
Overwrite (Tool-Palette) 218
Play (Effekt-Editor) 95
Play (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Play Loop (Effekt-Editor) 94
Play Loop (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Play Preview (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Point Size (Titel-Tool) 278
Promote to Advanced Keyframes (Effekt-Editor) 94
Quick Transition (Tool-Palette) 67
Real-Time Effects (Timeline) 173
Reduce (Effekt-Editor) 94
Reduce (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 86
Remove Effect (Tool-Palette) 60
Render Effect (Effekt-Editor) 93
Render Effect (Tool-Palette) 185
Rewind (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Save Style Parameter (Schaltfläche im Titel-Tool) 262
Shadow Depth and Direction (Titel-Tool) 296
Splice-in (Tool-Palette) 218
Starting at Cut (Dialogfeld Quick Transition) 78
Step Backward (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Step Forward (Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Step In (Timeline) 243
Step Out (Timeline) 243
Styles (Titel-Tool) 262
Symbolleiste des Effektvorschaumonitors 84
Tail Fade (Command-Palette)
Head Fade (Command-Palette) 65
Templates (Titel-Tool) 262
Transition Effect Alignment (Effekt-Editor) 65, 93
Trim Right 10 Frames
Trim Left 10 Frames
Trim Right 1 Frame
Trim Left 1 Frame 107
Video Background (Titel-Tool) 268
Schatten
aktuelle Softness bestätigen 299
für Titel (Beschreibung) 295
hinzufügen zu Titeln 296
in Titeln, Farben und Transparenz einstellen 296

Schlagschatten 295
Softness 297
Softness direkt (on-the-fly) einstellen 298
Tiefe 295
Schneiden
Text für Titel 274
Titel in Sequenzen 329, 337
Schnellmenüs
Effektparameter auswählen 99
Schnitt
importierte Masterclips 240
mit importierten Matte Keys 238
Schriftarten
ändern 276
ersetzen 265
installieren 265
Kompatibilität zwischen Systemen 265
Schriftgrad einstellen 277
Schwarzpunkt
anpassen mit Color-Effekt 351
Scroll-Einstellrad im Effekt-Editor 151
Scrollen
Keyframe-Diagramme, auf- und abwärts 153
Keyframe-Diagramme, links nach rechts 151
Secondary Key (Effektparameter) 361
Segmenteffekte
Siehe auch die einzelnen Effektkategorien, etwa Image-Effekte.
anwenden auf einen Übergang 52
anwenden auf mehrere Segmente 57
Chroma Key erzeugen 232
Definition 30
ein- und ausblenden 61
Einzel-Ebenen 30
löschen 61
Luma-Key 234
Matte Key 235
Mehrfachebenen 30
speichern mit Medien 163
Submaster 248
Titel schneiden 334
Seitenverhältnis
Siehe auch Fixed Aspect (Option)
Select Unrendered Titles (Befehl im Menü Bin) 311
Send Backward (Befehl im Menü Object) 301
Send to Back (Befehl im Menü Object) 301
Sequenzen
Effekte anwenden 52
Effekte löschen 59
Submaster-Effekt anwenden 249
Titel einfügen (mit Splice) 329
Titel entfernen 333
Titel ersetzen 334
Titel schneiden 329, 337
Titel ziehen 331
unmarkierte Titel ziehen 332
Set Bin Display (Befehl im Menü Bin) 202, 328
Set Position To Keyframe (Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
Shadow Depth/Direction (Schaltfläche im Titel-Tool) 296
Shape Wipe-Effekte
4 Corners 465
Center Box 466
Circle 467
Clock 468
Diamond 469
Ellipse 470
Horizontal Bands 471
Horizontal Blinds 472
Vertical Blinds 473
Shelf (Interpolationsoption für Keyframes) 135
Show Add Keyframe Mode Menu (Befehl im Kontextmenü des Effekt-Editors) 156
Show Alignment Grid (Befehl im Menü Alignment) 270
Show Alpha (Option im Effektparameter Foreground) 359

Sicherer Titel- und Aktionsbereich
anzeigen 87, 95
im Titel-Tool 267
zur Objektausrichtung 304
Skalenleiste
erweiterte Keyframes 149
Keyframe-Diagramme 150
Slip Keyframe (Kontextmenü für Keyframe-Diagramme) 144
Slow-Motion (Effekt)
erzeugen 218
umkehren 220
Soften Shadow (Befehl im Menü Object) 297
Solarization
anpassen mit Color-Effekt 354
Speckle Matrix Wipe (Effekt) 438
Speichern
mehrere Titel 309
teilweise gerenderte Bilder 183
Titel 307
Titel mit Schnellspeicherfunktion 311
Titel, mit Tastenkombination 313
Titelformate 314
ungerenderte Titel 311
Sperren
Titelobjekte 303
Spill Suppression (Effektparameter) 362
Spin-Effekte
X-Spin 474
Y-Spin 475
Spiral Matrix Wipe (Effekt) 439
Splice-in (Schaltfläche in der Tool-Palette) 218
Splicing
Titel in Sequenzen 329
Spline (Interpolationsoption für Keyframes) 136
Squeeze-Effekte
Bottom Centered 477
Bottom Left 478
Bottom Right 479
Bottom to Top 480
Horizontal Centered 482
Left Centered 483
Left to Right 484
Right Centered 485
Right to Left 486
Top Centered 487
Top Left 488
Top Right 489
Top to Bottom 490
Vertical Centered 491
Zoom zentrieren 481
Stabilisieren von Bildern
Region Stabilize 225, 425
Region Stabilize-Parameter 371
Stabilize (Effekt)
Siehe Region Stabilize (Effekt)
Starting at Cut (Option) 64, 375
Starting at Cut (Schaltfläche in Quick Transition) 78
Statische Keyframes 132
Step Backward (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Step Forward (Schaltfläche in der Symbolleiste des Effektvorschaumonitors) 85
Step In (Schaltfläche in Timeline) 243
Step Out (Schaltfläche in Timeline) 243
Steuerung
Echtzeitvorschau 176
Echtzeitvorschau von Effekten 170
Strobe Motion
erzeugen 218
Größe auf markierte Dauer anpassen 222
Parameter-Referenz 366, 441
Strobe-Motion-Effekt
erzeugen 222
Parameter-Referenz 366, 441
Styles (Schaltfläche im Titel-Tool) 262
Submaster (Effekt)
als Alternative zu ExpertRender 191
anwenden 250

anwenden auf eine Mehrfachebenen-Sequenz 249
Beschreibung 248, 427
EDL erstellen 249
Farbkodierung 249
Rendern minimieren 179
verwenden mit kurzen Clips 251
Suchen
Ordner AVX_Plug-Ins 42
Superimpose-Effekt 383
Swap Sources (Option im Effektparameter Foreground) 358
Symbolleisten
Effektvorschaumonitor 84
Timeline 243
Titel-Tool 261

T

Tail Fade (Schaltfläche in der Command-Palette) 65
Tastenkombinationen
Titel speichern 313
Teilweises Rendern 183
Templates (Schaltfläche im Titel-Tool) 262
Text für Titel
ausrichten 279, 304
auswählen zum Formatieren 276
bearbeiten 274
erstellen 271
Fettdruck 278
formatieren 275
gleichmäßig verteilen 305
Größe ändern 273
Kerning 279
kopieren und einfügen 272
Kursivschrift 278
Leading (Zeilenabstand) 282
neu platzieren 274
Schatten hinzufügen 296
Standardattribute einstellen 276
überflüssigen Leerraum löschen 272
überlagern 301
Text-Tool (Titel-Tool)
Beschreibung 261
verwenden 271
Thumbwheels (Befehl im Kontextmenü des Effekt-Editors) 155
Timecode-Spur (Timeline)
Echtzeit-Wiedergabeinformationen 174
Timeline
Farbkodierung für Effekte 172
gerenderte Effekte 249
Informationsbalken zur Echtzeitwiedergabe (Beschreibung) 174
Informationsbalken zur Echtzeitwiedergabe aktivieren 175
Informationsbalken zur Echtzeitwiedergabe deaktivieren 175
Segmentschnitt von Titeln 330
Symbolleiste 243
verschachtelte Effekte erweitern 242
Titel
anwenden auf Titelobjekte 318
ausrichten 304
Ausrichtungsraster 270
Bilder in Bins anzeigen 328
Clip (Beschreibung) 327
Effektparameter-Referenz 492
ein- und ausblenden 334
einfügen in Sequenzen 329
einfügen in Sequenzen (mit Splice) 329
entfernen aus Sequenzen 333
ersetzen in Sequenzen 334
exportieren als Grafikdatei 322
Farben mit Pipette auswählen 293
Farbsättigung 267
Fast Save (Option) 310
Formate abrufen 317
Füllspuren ersetzen 339

Hintergrundfarbe 268
Leuchteffekte erzeugen 299
markierte Clips in Sequenzen ziehen 331
Medien neu generieren 341
mehrere speichern 309
Objekte auswählen 263
Objekte entsperren 303
Objekte gruppieren 302
Objekte manipulieren (bearbeiten) 300
Objekte sperren 303
Objekte überlagern 301
Objekte verteilen 305
Objektgruppen auflösen 302
Parameter im Effekt-Editor anpassen 335
Raster 270
rendern 341
Schatten (Beschreibung) 295
Schatten hinzufügen 296
schneiden (Übersicht) 326
schneiden in Sequenzen 337
schnellgespeichert in Bins 311
schnellgespeicherte rendern 311
Segmentschnitt 330
speichern 307
speichern über Tastenkombination 313
Text formatieren 275
überarbeiten in Bin 312
überschreiben in Sequenzen 329
Übersicht 258
ungerendert speichern 311
unmarkierte Clips in Sequenzen ziehen 332
Videohintergrund aktualisieren 269
Vorlagen (Definition) 319
Vorlagen erstellen 320
Vorlagen verwenden 321
Vorschau 266
Wiedergabeeinschränkungen 326

Titelclip
Beschreibung 327

Titelformate
anwenden auf Titelobjekte 318
erneut aufrufen 317
Funktionstasten zuordnen 316
Funktionstastenzuweisung bestätigen 318
speichern 314
verwalten im Projektfenster 318

Titel-Text
Standardardattribute einstellen 276

Titel-Tool
aktuelle Schatten-Softness bestätigen 299
Arbeitsumgebung einrichten 264
Benutzereinstellungen 264
Beschreibung 260
Blend Direction 292
Ecken abrunden 286
Farbauswahl (Color Picker) 292
Farbauswahlfelder 289
Farben einstellen 290
Farben kombinieren 290
fetter Text 278
Grafiken zeichnen 283
Größe der Pfeilspitze ändern 288
Hintergrundoptionen 268
in den Vordergrund holen 270
Kreise und Ellipsen zeichnen 284
Kursivtext 278
Linien mit Pfeilspitzen versehen 287
Linien- oder Rahmenstärke 286
Linien zeichnen 285
Linien-Attribute 285
Objekte auswählen 263
öffnen 259
Quadrate und Rechtecke zeichnen 284
Schattenfarbe anpassen 296
Schatten-Softness 297
Schatten-Softness direkt (on-the-fly) einstellen 298
Schattentransparenz anpassen 296
Schriftart ändern 276

Schriftarten installieren 265
Schriftgrad einstellen 277
sicherer Titel- und Aktionsbereich 267
Standardtextattribute 276
Symbolleiste 261
Text ausrichten 279
Text bearbeiten 274
Text einfügen 272
Text erstellen 271
Text neu platzieren 274
Text zum Formatieren auswählen 276
Textgröße ändern 273
Text-Kerning (Unterschneiden) 279
Tools für Farb- und Transparenzverläufe 289
Transparency Value 293
Transparenz einstellen 293
Transparenz kombinieren 294
Transparenzauswahlfelder 289
überflüssigen Leerraum löschen 272
Übersicht 258
verlassen 307
Zeilenabstand 282
Titelvorlagen
Definition 319
erstellen 320
verwenden 321
Title Tool (Befehl im Menü Tools) 259
Title Tool (Befehl im Menü Windows) 270
Tools für Farb- und Transparenzverläufe (Titel-Tool) 289
Top Box Wipe (Effekt) 390
Top Centered Squeeze (Effekt) 487
Top Left Corner Peel (Effekt) 448
Top Left L-Conceal (Effekt) 433
Top Left Squeeze (Effekt) 488
Top Left to Bottom Right Box Wipe (Effekt) 391
Top Left to Bottom Right Conceal (Effekt) 399
Top Left to Bottom Right Push (Effekt) 457
Top Right Corner Peel (Effekt) 449
Top Right L-Conceal (Effekt) 434
Top Right Squeeze (Effekt) 489
Top Right to Bottom Left Box Wipe (Effekt) 392
Top Right to Bottom Left Conceal (Effekt) 400
Top Right to Bottom Left Push (Effekt) 458
Top to Bottom Conceal (Effekt) 401
Top to Bottom Peel (Effekt) 450
Top to Bottom Push (Effekt) 459
Top to Bottom Squeeze (Effekt) 490
Tracking-Informationen im Effektvorschaumonitor 86
Transition Effect Alignment (Schaltfläche im Effekt-Editor) 65, 93
Transition Effect Duration (Feld im Effekt-Editor) 93
Transparency Level (Felder im Titel-Tool) 289
Transparency Value (Feld im Titel-Tool) 293
Transparenz
anpassen für Schatten in Titeln 296
einstellen im Titel-Tool 293
kombinieren im Titel-Tool 294
Trim Left 1 Frame (Schaltfläche) 107
Trim Left 10 Frames (Schaltfläche) 107
Trim Right 1 Frame (Schaltfläche) 107
Trim Right 10 Frames (Schaltfläche) 107
Trimmmodus
Dissolve-Effekt anwenden 64
Übergänge trimmen 79
Übergangseffekte anwenden 54

U

Überarbeiten
Titel in einer Bin 312
Titel in Sequenzen 337
Übergangseffekte
Siehe auch die einzelnen Effektkategorien, etwa Blend-Effekte.
anpassen mit graf. Anzeige in Quick Transition 75
anwenden auf mehrere Übergänge 55, 67
anwenden im Trimmmodus 54

anwenden mit Quick Transition 67
anwendenauf einen Übergang 52
Ausrichtung 375
Ausrichtungsoptionen 65
Definition 30
Größe anpassen 78
löschen 61
Parameter-Referenz 375
trimmen 79
Überblendungen 63
Zusammenfassung 62
Überschreiben
Titel in Sequenzen 329
Umkehren
Bewegungseffekte 369
Fast-Motion-Effekte 220
Slow-Motion-Effekte 220
Umkehren der Chrominanz
Color-Effekt 353
Unabhängige Keyframes
*Siehe*Keyframes, Keyframe-Diagramme
Ungerenderte Titel, speichern 311
UnGroup (Befehl im Menü Object) 302
Unlock (Befehl im Menü Object) 304
Unterbrechen
Effekte rendern 184
Render On-The-Fly 168
Update Position While Playing (Befehl im Kontextmenü des Effekt-Editors) 156
Upper Left Diagonal Edge Wipe (Effekt) 407
Upper Right Diagonal Edge Wipe (Effekt) 408

V

Verarbeitung
Effekte in Echtzeit 169
Vergleich ähnlicher Effekte 493
Vergrößertes Bild
verschieben im Effektvorschaumonitor 89
Verschachtelte Effekte
Beschreibung 240
Detailanzeige öffnen/schließen 242
erweitern 242
erzeugen 243
Hierarchie ändern, mit erweiterten Keyframes 245
mit Matte Key 246
mit Submaster-Effekt 248
Titelmedien neu generieren 341
Videoebenen 240
Verschieben
Keyframes 144
Keyframes in Keyframe-Diagrammen 126
Verteilen
Titelobjekte 305
Vertical Blinds Shape Wipe (Effekt) 473
Vertical Centered Squeeze (Effekt) 491
Vertical Edge Wipe (Effekt) 409
Vertical Open Edge Wipe (Effekt) 410
Vertical Open Sawtooth Wipe (Effekt) 462
Vertical Sawtooth Wipe (Effekt) 463
Verwalten
Formate im Projektfenster 318
Video Background (Schaltfläche im Titel-Tool) 268
Video Display
Einstellungen (Beschreibung) 177
Einstellungen ändern 178
Video Mixdown (Befehl im Menü Clip) 255
Video Underrun (Fehlermeldung) 168
Videoeffekte
Echtzeitvorschau 169
Videohintergrund
aktualisieren im Titel-Tool 269
Video-Mixdown 254
Videopositionierungs-Tool (Titel-Tool) 262
Videospuren
Gain-Pegel 361
in verschachtelten Effekten 240

Vorberechneter Masterclip
Definition 32
Ergebnis des Renderns 179
Vorlagen
Siehe Effektvorlagen, Titelvorlagen
Vorschau
Titel mit Anti-Aliasing 266
Videoeffekte, Echtzeit 169
VTR-Style (Option für Bewegungseffekte) 369

W

Weiche (soft) Schatten
aktuellen Wert bestätigen 299
direkt (on-the-fly) anpassen 298
erzeugen 297
Weißpunkt
anpassen mit Color-Effekt 350
Wiedergabe
einzelne Effekte 166
einzelne Effekte, Drahtgitter-Vorschau 167
einzelne Effekte, in einer Schleife 167
einzelne Effekte, mit Play 166
einzelne Spuren, Einschränkungen mit Submaster-Effekt 427
Informationsbalken zur Echtzeitvorschau in der Timeline (Beschreibung) 174
Informationsbalken zur Echtzeitvorschau in der Timeline aktivieren
Informationsbalken zur Echtzeitvorschau in der Timeline deaktivieren 175
rendern für Echtzeit 195
Titel, Einschränkungen 326
Videoeffekte, Echtzeit 169
Wipe-Effekte
Box Wipe 384
Edge Wipe 402
Matrix Wipes 435
Sawtooth Wipes 460
Shape Wipes 464

X

X Spin (Effekt) 474

Y

Y Spin (Effekt) 475

Z

Zeichnen
abgerundete Ecken in Titeln 286
Grafiken für Titel 283
Kreise und Ellipsen in Titeln 284
Linien in Titeln 285
Quadrate und Rechtecke in Titeln 284
Umgebung einrichten 264
Zeilenabstand von Titeltext 282
Ziehen
Effekte aus der Effekt-Palette 52
markierte Titelclips in Sequenzen 331
unmarkierte Titelclips in Sequenzen 332
Zig-Zag Matrix Wipe (Effekt) 440
Zoom
auf einen Effekt 157
Keyframe-Diagramme 150
Zoom-Regler
Keyframe-Diagramme 150
Zuordnen
Titelformate auf Funktionstasten 316
Zurücksetzen
Keyframe-Diagrammansicht 153
Zusammenfassen von Ebenen 252
Zuweisen
mehrere Spuren in AVX-Plug-Ins 44